ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



CD • DVD • MP3 • MPEG4 • DIVX • ИГРЫ • СОФТ • КОМПЬЮТЕРЫ • «ЖЕЛЕЗО» • МУЗЫКА • СОБЫТИЯ

ПЕРВАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА «ДИСКМАН» Цена договорная

СОЗДАЙ СВОЮ ИСТОРИЮ

GENGHIS KHAN
KHAN OF THE MONGOL EMPIRE
1152-1227

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

В НОМЕРЕ:

ELITE WARRIORS: VIETNAM.

Нелегкие будни американского спецназа

Elite Warriors: Vietnam появится на российском рынке 26 января 2006 года. Компания «Медиа-Сервис-2000» подписала соглашение с мировым издателем Global Star Software на локализацию этого шутера. Игра от американской студии nFusion Interactive вышла на Западе 25 марта 2005 года.

Локализация этого проекта только начата, поэтому игра пока не обзавелась даже русским названием. Не секрет, что тема вьетнамской войны стала обязательной программой для каждой уважающей себя студии разработчиков. Вопрос только в качестве шутера или стратегии. nFusion Interactive тоже не остались в стороне, выпустив на рынок Elite Warriors: Vietnam. Только в отличие от многих на зрелищность и спецэффекты эти американцы ставку не делали. Конек этого шутера - реализм. Разработчики постарались воссоздать атмосферу войны, «оживить» все ужасы солдатской жизни в «горячей точке».

Численное преимущество на стороне противника, который, к тому же гораздо лучше ориентируется на местности. В тылу постоянно происходят диверсии, а начальство гоняет нас по ночным рейдам с завидной регулярностью. На нашей стороне храбрость, героизм и умение сражаться. Вот в таких условиях и придется побеждать.

Мы возглавляем небольшую группу солдат. Под нашим подчинением четыре бойца отряда SOG (Studies and Observations Group). Перед самым началом игры мы сами отбираем себе бойцов, экипируем их и ищем на карте наиболее приемлемую точку высадки десанта. А потом в нее и высаживаемся и пробираемся через джунгли к своим. Такой ход разработчиков заменяет туториал и дает нам почувствовать себя в игре, свыкнуться с управлением и оценить обстановку.

Добираться до места назначения можно двумя путями - аккуратно, бесшумно и медленно, либо же просто совершить марш-бросок. В первом случае мы вряд ли нарвемся на противника, о чем нам сообщит всплывающая надпись, гласящая, что «благодаря высокому параметру “уклонение” встреча с неприятельским патрулем не состоялась». Во втором случае шанс налететь на засаду очень высок. Так что время на выбор правильного стиля поведения в джунглях у вас будет, а уж дальше - дело храбрости и грамотной оценки своих сил.



Как только мы добираемся до места, игра превращается в классический шутер от третьего лица. Командир нам будет выдавать задания, а мы послушно их выполнять. Мисси очень разнообразны и интересны. Для достоверности и наибольшей реалистичности разработчики пригласили в помощь сценаристам писателя-историка Джона Плэстер (John Plaster), уже много лет занимающегося сецоперациями американо-вьетнамского конфликта. Так что будем мы уничтожать строительную технику, дабы воспрепятствовать возведению вполне реального важного объекта. Или же устраивать саботаж на артиллерийских позициях. А еще нам поручат спасение военнопленных, определение точных координат для авиаударов, и даже разгром радиоточки, которая гонит в эфир военные шифровки.

Чтобы отряд не заблудился в непролазных джунглях Вьетнама, разработчики вмонтировали в игру «компас», который показывает, правда, не направление сторон света, а направление, в котором надо двигаться бойцам. А вот карты, увы, нет. Так что будем прорубаться сквозь лес в нужную сторону по прямой.

Графический движок очень хорош. Ландшафты фотореалистичны, все деревья, кусты и прочая растительность отлично прорисованы и детализированы. Правда, от спецэффектов разработчики практически отказались, чтобы под игру не потребовался слишком «навороченный» компьютер. Системные требования и так довольно высоки - Pentium III/Athlon 800, МГц, 256 Мб памяти, видеокарта с 3D-ускорителем и 64 Мб памяти и 700 Мб на винчестере. Это минимальные, а чтобы хорошо бегать, потребуется Pentium 4/Athlon XP 2.4 ГГц, 512 Мб памяти и видеокарта с 3D-ускорителем со 128 Мб памяти.

Геймплей в этой игре классическим для шутеров никак не назвать. У бойцов существует набор характеристик, которые надо развивать. Есть в этом что-то от RPG: навыки «ближний бой», «автоматическое оружие», «пулеметы», «обращение с взрывчаткой», «навыки полевой медицины» и «маскировка» можно прокачивать по ходу прохождения игры. Чем выше навык, тем лучше он работает. Например, раскачав медицину, мы будем хорошо регенеровать и получать много хитпойнтов с аптечки. А, если раскачать маскировку, то шанс не напороться на засаду сильно повышается. Не сложно догадаться, что, повысив умение обращаться с оружием, начнем метко бить по живым мишеням. Так что ролевая составляющая в игре присутствует примерно напополам с классическим FPS.

Можно сказать, что Elite Warriors: Vietnam займет достойное место в линейке игр, посвященных вьетнамской войне. И по геймплею, и по графике, и по сбалансированности.

Black





«Акелла» переходит на Intel

Компания «Акелла» продала тридцать процентов акций фонду прямых инвестиций Quadriga Capital Russia и Венчурному подразделению Intel. Сумма сделки – 30 миллионов долларов. Эта информация взбудоражила на минувшей неделе отечественный рынок компьютерных игр. И хотя сама «Акелла» не опровергает этих сведений, однако сумму сделки и процент проданных акций официально не разглашает.

За последнее время это уже третья крупная продажа российских компаний. Летом этого года ИК «Финам» приобрела контрольный пакет акций компании «Бука», а осенью американский фонд Ener1 приобрел разработчика компьютерных игр – компанию Nival Interactive.

Компания «Акелла» не сообщает о количестве проданных акций, ограничившись в официальном пресс-релизе расплывчатой формулировкой, что «совместная доля инвесторов в холдинге составляет менее 50%, контрольный пакет акций по-прежнему принадлежит основателям компании «Акелла». Но информация все-таки просочилась, и нам стало известно, что оба инвестора совместно обладают тридцатью процентами акций российского издателя. При этом Quadriga Capital Russia получил 20 %, Intel Capital – всего 10 %. Правда, с компанией Intel подписано дополнительное соглашение, где «Акелла» обязуется использовать новые «интеловские» наработки «для создания более реалистичных и технологичных игр».

То есть, все новые игры от «Акеллы» – «Морской охотник», «Капитан Блад» и «Корсары 3», будут оптимизированы под процессоры Intel.

А вот в денежной оценке этой сделки мнения нтернет-СМИ сильно расходятся – от трех до тридцати миллионов долларов. При этом сумму в три миллиона можно сразу сбрасывать со счетов, она просто смехотворна: Получается, что российского издателя, входящего в тройку лидеров на рынке компьютерных игр, обладающего своими внутренними студиями разработчиков и локализаторов, суммарно оценили в десять миллионов? Как-то слабо верится... Контрольный пакет акций «Буки», 52,9%, по разным оценкам обошелся венчурному фонду Ener1 от 10 до 12 миллионов долларов, а Nival Interactive с потрохами был куплен у Сергея Орловского за 8-10 миллионов.

Крупного российского издателя, разработчика и локализатора «Акеллу» просто не могли поставить в один ряд с «Нивалом», который на тот момент занимался исключительно разработкой. Компании совершенно разного уровня.

Сумма в тридцать миллионов – и то кажется заниженной.

Юлия ЛАБУНСКАЯ

УВЕ БОЛЛ – ПРОДУКТ ФИНАНСОВЫХ МАХИНАЦИЙ?

Ликуйте, поклонники компьютерных игр! Ликуйте, поклонники кинематографа! Ликуйте, поборники законности и честности. Вполне может быть, что правительство Германии прикроет киностудию легендарного криворучки Уве Болла (Uwe Ball).

Вы никогда не задавались вопросом о происхождении Уве Болла? Нет, никаких сомнений, он произошел от обезьяны. С этим не будут спорить даже самые одиозные религиоведы и сторонники божественного происхождения человека. Но откуда этот горе-режиссер берет деньги на свои проекты?

Очевидно, что финансовые успехи проектов от Уве ничтожны и сомнительны, но режиссер продолжает свое черное дело, покупает себе игролицензию за игролицензией, и надеется покорить мир, ну или хотя бы попасть в историю как худший кинорежиссер. Определенно не выйдет. Славу Эдда Вуда переплюнуть не получится.

Если бы наш ненавистный немец снимал бы трэш-фильмы, он мог бы стать настоящей звездой андерграунда. Представляете себе римейк гениальной комедии «Возвращение помидоров-убийц», снятый господином Боллом? Вот и мы представляем – этот фильм определенно был бы хитом.

Ан нет, он делает все всерьез! И в ближайшее время, в кинотеатрах появятся экранизации BloodRayne и Dungeon Siege, Far Cry и Postal, и много чего еще. Или все-таки не появятся?

Западная кинопресса раскрыла главный секрет Уве Болла и узнала, откуда же он берет деньги на свои новые проекты. Нет, он не продает на своих киносеансах звуконепроницаемые наушники, он... получает деньги от немецких бизнесменов.

Как оказалось, немецкие законы позволяют снизить налоги людям, инвестирующим в местный кинематограф. Данные законы были приняты для поддержки и развития немецкого кинематографа, не давшего миру ничего нового после великих фильмов Лени Рифеншталь (Leni Riefenstahl) и Вима Вендерса (Wim Wenders). Этот удобный способ для снижения налогового бремени, которым широко пользуются как немецкие, так и зарубежные фирмы, с помощью хитрых схем уходящие от солидных налоговых выплат. Именно благодаря ним собрать деньги на съемки абсолютно любого фильма в Германии – не такая уж большая проблема. Более того, чем больше бюджет у фильма, и чем больше он принес убытков – тем лучше. Главное знать меру: в налоговых органах тоже не идиоты сидят. По некоторым данным, именно благодаря этим дыркам в законодательстве Уве Болл и собирал бюджеты для своих проектов.

Однако есть вероятность, что скоро эту лавочку прикроют. Уже в этом году дыра в налоговом законодательстве Германии будет закрыта, что наверняка осложнит жизнь нечистым на руку кинематографистам. Финансовые махинации будут сокращены, а Уве придется искать новые источники финансирования.

Главное – фильма по Dungeo Siege мы, очень может быть, не увидим. И это здорово!

Мы будем следить за развитием событий.

Yuh

ЛЮБИТЕЛЯМ АНИМЕ ПОСВЯЩАЕТСЯ...

Action Onimusha: Warlords от компании Capcom Entertainment появится на российском рынке в конце ноября этого года. Локализацией занимается компания «Акелла». Мировой релиз состоялся 15 января 2004 года. Мировым издателем выступила компания Electronic Arts Taiwan. Правда, на данный момент мировым издателем заявлен именно разработчик – студия Capcom Entertainment.



Изначально эта игра была выпущена только для консоли PS2 и только в Китае. Почему этот легендарный экшен не выпускали за пределы миллионной республики – так осталось загадкой. Но спустя пару лет, 30 декабря 2003 года Onimusha: Warlords заговорила по-английски и перебралась на PC. Именно этот вариант и локализует компания «Акелла». В России игра появится под названием «Onimusha: Путь Самурая».

Так что, нас ждет удивительный мир Средневековой Японии. В шестнадцатом веке жадные японские князья ведут кровопролитные войны, пытаясь захватить как можно больше земли в свои владения. Армия Лорда Нобунага потерпела поражение в очередном сражении, и он решил заключить сделку с демонами, решив, видимо, что люди не так эффективны в бою. Но воспользоваться помощью потусторонних сил феодал так и не успел, поскольку был убит главой противоборствующей группировки. В этот же момент происходит похищение принцессы Юки. Бесстрашный самурай Саманосукэ Акэти берется за спасение своей двоюродной сестры, надеясь остановить войну. Известно, что разгадка находится в загадочном замке Инабаяма, так что Саманосукэ отправляется туда западным путем, а боевая подруга нашего самурая идет через север. Встретиться они должны уже в замке. С этого момента, по сути, игра и начинается.



Сюжет абсолютно линейный, пойти «не туда, куда надо» не дадут. Проблемы могут возникнуть с управлением. Кроме стандартных стрелок, задействовано с десяток кнопок, на которые повешены разные атаки. При этом, подстроить управление под себя не получится, все клавиши строго привязаны к командам. Придется привыкать. Мышка в управлении не используется совсем, камера статична и не поворачивается. Так что, вспоминайте старинные игры, где мы смотрим прямо и ходим стрелками.

Предметов, помогающих самураю выжить в пылу битвы, великое множество. Бесполезных нет, а вот загадочных предостаточно. Из особо важных надо запомнить Волшебное зеркало, которое позволяет сохранить игру или же апгрейдить имеющиеся предметы. Например, найдя по сундукам пучки травы, не спешите их использовать для восстановления жизненной энергии. Если их улучшить через зеркало, то мы получим лекарство, которое лечит несравнимо лучше. Из оружия ищите Меч Грома, именно он самый эффективный. За ним идет Глефа Ветра, потом уже Меч Огня. Есть лук и мушкет для дальнего боя, что полезно, поскольку иногда близко к ораве демонов подходить страшно и вредно для здоровья. Никогда не зацикливайтесь на одном оружие, ведь у каждого противника свои слабые места. Если во время боя необходимо оружие сменить, жмите на кнопку «Инвентарь», автоматически включится пауза и наш самурай никак не пострадает.

Найдя Талисман, можно не боятся смерти. Теперь, если вас все-таки убили, Саманосукэ немедленно возродится. И обязательно собирайте все книги! В них может содержаться иероглиф, работающий ключом к сундукам. Кстати, сундук вскрыть не так уж и просто. Некоторые имеют коловый замок и вскрываются после введения определенного шифра, а некоторые открываются дистанционно, путем взламывания сложного механизма. Например, Шкатулку в потайной комнате главного здания можно открыть, нажав сначала на левую клавишу, потом на правую, снова на левую и затем дважды на правую. Этот пример – один из самых простых, такие подсказки тоже содержатся в книгах.

В остальном, игра является классическим анимешным экшеном, где надо ходить и убивать демонов тысячными армиями, потом собирать их души, паковать в специальные сосуды и использовать для подпитки. В итоге главный герой обязательно убьет главного демона, спасет принцессу и получит оценку своему прохождению из расчета потраченного времени, количества отловленных душ демонов и числа побед.

В Японии эта игра приобрела статус «легендарной». По ней уже даже снимается фильм. Права купила японская кинокомпания Gaga Communications, и вот совместно со студией Davis Films приступит к съемкам. О будущем фильме пока ничего не известно. Единственная доступная информация – это то, что визуальными эффектами будет заниматься студия Weta Digital, работавшая над кино-трилогией «Властелин колец».

Юлия ЛАБУНСКАЯ

World of Outland

Blizzard выпускает первый адд-он к World of WarCraft

Компания Blizzard Entertainment анонсировала выход первого официального адд-она к популярнейшей игровой вселенной World of WarCraft. World of WarCraft: The Burning Crusade переносит игроков в новый мир Outland, позволяет выбрать себе одну из двух новых рас, и развиваться не до шестидесятого, а сразу до семидесятого уровня персонажа. Обычное дополнение, но в традиционно качественном исполнении от Blizzard



Популярнейшая онлайновая ролевая игра World of Warcraft получает долгожданное дополнение. Слухи о новом адд-оне под названием Outland ходили, не без помощи PR-отдела Blizzard, с Нового года. Но теперь мы знаем, что Outland – это всего лишь новая локация, доступная игрокам в World of Warcraft, купившим World of WarCraft: The Burning Crusade. The Burning Crusade позволяет игрокам сразиться с демоном Illidan'ом, одним из главных противников всего живого во вселенной WarCraft, с которым мы встречались и в литературе, посвящённой игре, и даже в легендарной трёхмерной стратегии WarCraft III. При помощи Dark Portal игроки смогут попасть на новую локацию Outland, где собственно, и обитает Illidan. По словам пресс-службы Blizzard, размеры новой территории огромны и интересны для пристальных исследований.





Кроме того, в дополнении обещаны две новых расы, из которых объявлена пока только одна - Blood Elves. «Кровавые эльфы», с которыми мы встречались и в предыдущих играх по вселенной WarCraft, должны, по идее, оказаться великолепными стихийными магами и контактными бойцами.

А чтобы игроки всегда могли продемонстрировать свою «крутизну», максимальный уровень развития персонажей увеличен с шестидесятого, до семидесятого. Согласитесь – это неплохое нововведение. Всё-таки в оригинальной «ВоВе» до максимального уровня можно было добраться буквально за несколько дней.

Кроме того, в дополнении появятся новые классы, как боевые, так и мирные, новые миссии, новые сюжетные линии и (как же без этого!) новые монстры и предметы.

Понятно, что примерить на себя новые обличия игрок сможет, только купив коробку с The Burning Crusade. Только так он сможет попробовать новые расы и классы и побывать на новых локациях. Ну а те, кому это не нужно, могут продолжить играть в оригинальный WoW. Благо, максимальный уровень увеличится для всех.

Не совсем справедливо? Ну а где она, справедливость? Ведь злодеи из Blizzard Entertainment даже не рассказали нам, когда же выйдет долгожданный адд-он. Сроки выхода, как обычно, туманны: when is done. К счастью, с «варкрафтами» эта дата не настолько отдалена, как с тем же Duke Nukem Forever. Сразу видно – люди умеют работать.

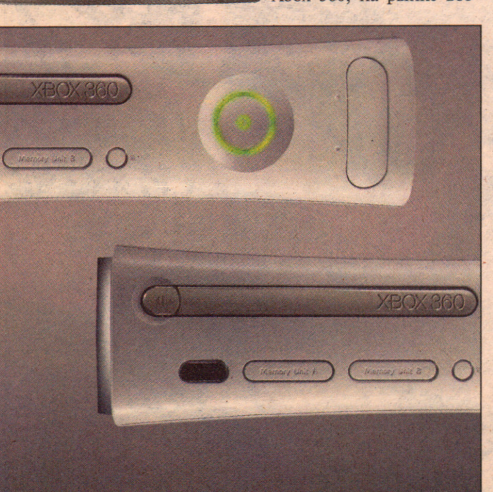
Positive Energy

Nextgen через месяц: дайджест №3



Мы продолжаем рассказывать вам о событиях, предшествующих старту первой игровой консоли нового поколения Xbox 360. До появления приставки на прилавках остается все меньше и меньше времени, а число слухов вокруг нее растет. Как и вокруг ее конкурентов, задерживающихся, по последним данным, не менее чем на год.

В прошлом номере, мы писали об исследованиях аналитиков, утверждающих, что с началом продаж Xbox 360, на рынке возникнет острый дефицит консолей. Мол, Microsoft слишком поздно начали производить свой новый мультимедийный центр, а потому не сумеют поставить на рынок достаточное количество приставок. Компания же опровергает подобные исследования. Вице-президент Microsoft Home and Entertainment Division Брайан Ли (Bryan Lee), заявил, что компания рассчитывает продать не менее трех миллионов приставок в течение трех месяцев после выхода на рынок. К июню 2006-го, компания рассчитывает продать не менее пяти миллионов приставок. Планы достаточно скромные, но, по крайней мере, весьма реалистичные. Из них следует, что изначально в магазины будет завезено не менее миллиона консолей, этого вполне достаточно. Следует заметить, что для американского рынка Microsoft припасают всего лишь четыреста тысяч консолей, поставить которые обещают до двадцать второго ноября этого года. Остальное, по всей видимости, достанется японскому и европейскому рынкам. Учитывая, что уже сейчас по предварительным заказам продано не менее ста тысяч консолей, мы всерьез опасаемся, что Microsoft несколько недооценивают свое PR-подразделение, а то и вовсе, планируют создать искусственный ажиотаж вокруг своей приставки. Можем смело сказать, что американские геймеры рискуют встать в многочасовые очереди.



Но если купить приставку одновременно со стартом ее продаж будет достаточно сложно, то аксессуары дл нее уже продаются. Мы писали, что в американских магазинах уже появились геймпады для нового Xbox, теперь же компания Microsoft пошла дальше. Когда вы читаете этот текст, американские магазины вовсю уже продают акссесуары для приставки, и первые лаунч-тайтлы. А именно: «Kameo: Elements of Power», «Project Gotham Racing 3» и «Perfect Dark Zero». Уже в ближайшее время на прилавках появятся и другие игры – в печать отправлены некоторые проекты от SEGA и Electronic Arts.

Тем временем, компания Nintendo перенимает опыт от Microsoft и решается распространить среди населения революционный контроллер своей будущей консоли. Напомним, революционность нового контролера заключается во встроенных гироскопах, позволяющих вам приблизиться к виртуальной реальности, управляя событиями в игре не джойстиками, кнопками и крестовиной, но непосредственно руками, перемещая их в пространстве. С помощью нового геймпада, вы будете фехтовать «как в жизни», управлять самолетом «как в жизни», и... много чего можно придумать. Вот и решила компания Nintendo представить для начала этот геймпад широкой общественности. Вот только в очень странной форме. В ближайшее время, всем платиновым членам фан-клуба Nintendo будут отправлены... точные копии контроллера грядущей Nintendo Revolution. Что с ними можно будет делать? Ну... сидеть у телевизора, размахивать ими и представлять, что вы играете в настоящую приставку. Интересная идея, не находите?

Вот и мы не находим.

А PlayStation 3, по очередной утечке информации из Sony, появится на прилавках к Рождеству следующего года. В консоли не будет региональной защиты, а разработчики успеют представить к этому сроку добрую сотню своих проектов. Но это когда еще будет...

Dragonshard

ГОНКИ НА КВАДРОЦИКЛАХ

Заканчивается тестирование гоночного симулятора ATV Mudracer, и 24 ноября этого года он появится на прилавках магазинов. Локализацией занималась компания «Медиа-Сервис-2000». В России игра от голландской студии-разработчика Team6 выходит под названием «Мото-вездеход 4x4».

По своему оформлению «Мото-вездеход 4x4» является совершенно классическими гонками по кругу. По сути, от трассы к трассе меняются только дороги и пейзажи. Правда, каждая гонка, как водится, проходит в своем городе, с обязательной демонстрацией достопримечательностей. Великобритания, к примеру, отметится Стоунхенджем, а Америка порадует геймеров Статуей Свободы. Бесспорно, все эти достопримечательности не могут находиться рядом со стадионами, но как иначе узнать Испанию, США, Англию, Германию, Китай, Францию и Россию? Да и не претендует эта гоночная аркада ни на какую достоверность. Правила игры очень похожи на известные гонки «Формула-1», только вместо болидов геймеру предлагается погонять на квадроциклах. Да, именно! Team6 замахнулась на ATV - All Terrain Vehicles, что в переводе звучит, как «внедорожники». Правда, на Западе так называют не джипы, а именно мотовездеходы. В России этот вид транспорта практически неизвестен, хотя во всем мире пользуется большой популярностью последние 30 лет. А нашим геймерам море новых впечатлений обеспечено - квадрики обладают проходимостью вездехода и маневренностью мотоцикла. У этой техники индивидуальные особенности поведения на дороге, приноравливаться к которым придется даже заправскому гонщику. Квадроцикл менее устойчив, чем обычная гоночная машина. То есть, при попытке резко вписаться в поворот, потерпишь сокрушительную неудачу. Четырехколесный монстр перевернется и гонка будет закончена. На обыкновенный мотоцикл эта машина тоже не похожа. С одной стороны, на дороге он стоит прочнее, но не хватает маневренности, к которой привыкли фанаты мотоциклетных гонок.

Проходя очередную трассу, геймер получает очки. Наличие определенного количества очков открывает новые, более крутые модели квадрациклов. Различаются они не только раскраской, но и характеристиками. На более скоростных моделях ездить сложнее, но к моменту, когда они появятся, уже успеваешь натренироваться.

«Мото-вездеход 4x4» включает в себя несколько игровых режимов - заезд на время, одиночная гонка и полноценный чемпионат, в котором участвуют 6 гонщиков. Количество кругов в гонке можно задавать по собственному усмотрению. Есть даже возможность выиграть трассу всего за один круг. Но это тяжело, да и не так интересно. По опыту, оптимальное число - три. Не зря же именно три круга обычно по умолчанию выставляется в большинстве гонок...

Меню настроек удобное. Игру можно приспособить под совсем слабенькую машину. Есть возможность не только поменять разрешение, но и убрать по отдельности все спецэффекты, которые обычно и тормозят. При необходимости можно настроить звук и управление.

Графика в игре на уровне. Полностью трехмерный движок и яркие краски. Не смотря на качественную графику, системные требования очень щадящие. Для того, чтобы играть без всяких проблем, достаточно компьютера с характеристиками: Pentium 4/Athlon XP 1.4 ГГц, 512 Мб оперативки, видеокарту с 3D-ускорителем и 32 Мб памяти и свободных 115 Мб на винте.

Black



ARENA

Еженедельное информационно аналитическое приложение к газете DISKman «Вестник «Арены»

РЕТРОСПЕКТИВА ПРОШЕДШЕЙ НЕДЕЛИ

Магия, шлемы и новые возможности

Новостью об объявлении конкурса на создание нового дизайна «Арены» огорошили нас на днях Древние. А что, все течет, все меняется. Мы уж и не успеваем в подробностях описывать все нововведения – магия, аканты, предметы, оружие, новые возможности работы с предметами… И все это меньше, чем за месяц. Ничего себе. При таком темпе прироста игровых возможностей и о новом дизайне подумать не грешно. Как глянешь на все, что изменилось в нашем мире буквально за пару недель – голова идет кругом.

Итак, конкурс проводит официальный дилер Арены Hm '!SotniK!' 7 совместно с Древними. Цель конкурса – найти дизайнера, который создаст полностью новый более функциональный и эргономичный дизайн Арены. С победителем конкурса Древние планируют заключить соглашение и оплатить работу по договоренности в реальных деньгах и вручить в синих сотках. Конкурс планируется проводить, пока подходящий дизайн не будет создан.

Итак, ни о какой благотворительности не идет и речи, фактически, Древние предлагают реальную работу за реальные деньги.

Отрадно, что наши предположения о целях проведения конкурса, полностью подтверждаются – функционал игры растет с каждым днем, это очевидно. Скоро такими темпами привычной нам «Арене» вполне может стать просто тесно в масштабах существующего дизайна. Не полагаем же мы, что Древние остановятся с нововведениями, доделав то, что уже запущено в процесс.

Во-первых, все существование «Арены» говорит об обратном, не припомню периода, когда не вводилось или не анонсировалось какое либо новшество.

А во-вторых, отчего-то же появляются такие новости: «Древние спешат вас обрадовать, что закуплено новое, гораздо более мощное оборудование для серверов Арены. Установка этого оборудования позволит существенно увеличить скорость игры и значительно снизит вероятность возникновения лагов. Оборудование находится в стадии наладки и будет устанавливаться начиная со следующей недели.

А Древние как всегда продолжают свою работу над тем, чтобы сделать нашу, всеми любимую, Арену еще быстрее, лучше и удобнее для всех жителей».

Раз закупается новое оборудование, значит развитие и усовершенствование «Арены» еще далеки от своего логического завершения. Эх, представить бы себе, какой мир мы увидим лет через пять!..

А между тем, игрокам становятся доступны все новые предметы. Так, не успели мы восхититься новому оружию, поступившему в лавки городов, как в продаже во всех городах появились на прошлой неделе новые амулеты для 3 уровней. Да что там амулеты, мастерские не простаивают. Два дня и – пожалуйста вам! В продаже новые щиты и перчатки для третьих уровней. Еще день – и в продаже появляются новые шлемы, оружие и кольца для 3 уровней. Мастерские Древних рапортуют об окончании выпуска предметов для 3 уровней и анонсируют новые, усиленные предметы для более старших уровней. Они не замедляют появиться: усиленные шлемы для всех уровней доступны в лавках. Обновление предметов, начавшееся снизу, с младших уровней, таким образом, постепенно поднимается все выше, так что дисбаланса в игровом процессе, которого опасались некоторые, ждать не приходится. А вот возможностей и интереса в игре прибавится изрядно.



И, наконец, одно из самых радикальных и приятных нововведений последней недели – новый функционал работы с предметами в игре. Разработчики серьезно переработали интерфейс «Арены», в первую очередь изменения коснулись Дома Бойцов и Лавки.

В первом игрок теперь будет иметь возможность отсортировать доступные ему по уровню предметы, набрать требуемые предметы себе в корзину, и после этого купить все сразу, предварительно проверив свою покупку.

В общем, классический интерфейс интернет-магазина. Нельзя не радоваться этому нововведению. Оно значительно облегчит процесс приобретения предметов, больше не будет нужды листать весь список и покупать оружие/защиту поштучно.

Кстати, Древние уверяют, что возможность случайной покупки более 1 предмета будет в новом интерфейсе полностью исключена. Не знаю, у меня и раньше случайных покупок не происходило, но представить себе ощущения от такой «случайности» я вполне могу. Так что – отлично.

Что касается Дома Бойца. Здесь главным новшеством стала своеобразная «камера хранения». Или, как она названа Древними, склад для каждого жителя Арены. Теперь можно не таскать все вещи с собой, а положить часть из них на личный склад, откуда их всегда можно будет забрать. Добавлена также возможность выбросить ненужные предметы, чтобы не захламлять свой рюкзак и склад.

Немаловажная дань реалистичности – склад для каждого города у каждого жителя Арены будет локальным. То есть игрок, переехав в другой город, предметы со клада вынужден будет оставить по «прежнему месту жительства».

Zorg

Акция «Арена»-DISKman: Читай и выигрывай

Завершился первый этап Акции «Арена-DISKman» – выпуск номеров с карточками на получение 10 соток. Однако не спешите сдавать купленные и прочитанные газеты в макулатуру. Не забудьте купить свежий номер. Собирайте подшивку.

Администрация on-line RPG «Арена» и редакция газеты DISKman готовятся к проведению второй части Акции – розыгрышу ценных призов (мобильных телефонов, видеокамер, компьютеров, фотоаппаратов и т.д.) среди самых продвинутых читателей.

Раз в неделю на "Арене" будет проводиться суперрозыгрыш: за 90 секунд игрокам и читателям газеты DISKman предлагают найти в определенном номере газеты, в определенной статье нужное слово. И если удача будет на вашей стороне, вы станете обладателем ценного Главного приза, или двух поощрительных – в 50 и 25 соток.

Такого еще не был на «Арене». Сотки, много соток, или ценный приз – за одно слово.

Есть смысл начинать откладывать газеты. До начала Лотереи осталось совсем немного.

ARENA
Еженедельное информационно аналитическое приложение к газете DISKman «Вестник «Арены»

Боевая магия: свойства, плюсы и минусы

Кто будет покупать Книгу и Свитки?

Кто из вас никогда не пользовался свитками? Бывало, в бою выбьешь одного противника, а потом еще и блокера какого-нибудь добьешь до десяти хитов, и вот она победа – уже близка, но ты один раз попадаешь в блок, другой – опять в блок, да еще и в ответ получаешь удар. И уже становится ясно – даже если ты попадешь в не прикрытую блоком часть тела, все равно умрешь от ответа. Самое время вспомнить о купленном на днях свитке пополнения жизни.

Ты его используешь, твое самочувствие значительно улучшается. Удар, удар – и вот оно долгожданное попадание и, несмотря на чувствительный ответный удар, ты выживаешь, а твой противник – нет! Победа!

Скажете Вам это незнакомо? Не поверю. Но свитки пополнения жизни и маны – штука распространенная, а вот про боевую магию вы уже слышали? Тогда я вам расскажу! Скажем, стали вы на шаткий путь рейнджера, умеете пользоваться некоторыми заклинаниями, потом и кровью заработали 7 уровень – вот он момент, когда вы уже можете купить себе книгу боевой магии.

Бывают книги трех ступеней – на 5, 10 и 20 страниц, соответственно. Но книга – это всего лишь способ воспользоваться свитком боевой магии. Вложить свиток можно по одному на одну страницу книги. Какие же свитки бывают? Для начала расскажу про свитки использования ловушек: «Установить ловушку», «Видеть ловушки», «Убрать ловушку». Ловушка ставится на пустую клетку и, если боец противоположной команды ступает на нее, ловушка срабатывает, нанося 5- 25 единиц урона.

Ничего интересного в использовании ловушек я не нахожу.

Куда интереснее заклинание «Быстрое перемещение» – мгновенно перемещает игрока в любую незанятую точку поля. Жалко, вероятность срабатывания всего 60%!

«Обездвижить противника» тоже интересное заклинание – на целых три раунда игрок потеряет возможность перемещаться по игровому полю. Это прекрасный способ разобраться с командой противников по одному. Далее идут свитки нанесения урона «Удар силой» (10-30), «Удар огнем» (20-40), «Магическое прикосновение» (30-50).

Просто и без риска добить противника! Но они могут оказаться совершенно бесполезны, если у оппонента окажется свиток «Иммунитета к магии» – весь этот бой никакое из заклятий боевой магии не сможет нанести ему урона. «Вампирское прикосновение» может не только нанести 1-100 урона, но и добавить себе 50% нанесенного этим заклятием урона.

Наконец то появилась возможность вернуть к жизни дорогого команде игрока. Свиток «Оживить соратника» воскресит его с 10 хитами. А вот заклинание «Защита от вмешательства» запретит на целых три раунда вход в игру наемников и позволит вам спокойно добить оставшихся противников.

Заклинание, о котором мечтал когда-то я лично – «Залечить повреждение» и «Залечить перелом». Первое улучшает состояние поврежденной части с оранжевого на желтое или с желтого на зеленое, второе же позволяет полностью вылечить часть до зеленого состояния – лучший способ спастись от перелома обеих рук или очень важной части тела. Заклинание «Зачаровать противника» – всего лишь запретит в следующем раунде зачарованному противнику нанести по вам удар, хотя он может воспользоваться магией или выставить блоки.

Довольно бессмысленным заклинанием оказался свиток «Убежать с поля боя». Прочитав его в бою, игрок выходит из боя с нулевыми показателями жизни и маны. У меня возник только один вопрос – а зачем?

Вот тоже заклинание – не столько для своей выгоды, сколько для того чтобы «насолить» противникам: «Прекратить бой». Смысл этого заклинания виден из его названия, могу только добавить, что использовать его можно только в обычных хаотических боях.

«Выбить оружие» заклинание из ряда тактических – оружие игрока (по выбору: из правой или левой руки) снимается и кладется к нему в рюкзак. Однако если таким образом снять, к примеру, Щит Древних, то за этот же раунд вполне можно вдвоем – втроем убить ранее непробиваемого оппонента. Эдакое лекарство от артов и именного оружия!

Еще одно интересное заклятье – «Отравить противника», эффективно будет против вечно тянущих игру блокеров. Посудите сами: каждый ход отравленный противник будет получать от 10 до 20 единиц урона.

Ну и еще одно заклинание из ряда нелепых – «Заклинание сумасшествия» – на следующий раунд игрок становится неуправляем как последний клон! Вот такие заклинания нам приготовили в магических мастерских. А теперь давайте посмотрим, что же по поводу боевой магии нам скажут сами игроки:

Hb 'Pronto095' 9:

Ну, боевую магию я еще не опробовал, так что наверняка ничего сказать не могу. В тактику боя изменения она внесет однозначно! Цена вполне реальная, можно было бы даже и выше сделать, только если бы за обычные сотки. Из заклинаний больше всего понравилось «Выбить оружие».

Себе пока куплю книгу на 5 мест, попробую так сказать. Если будет сильно влиять на ход боя, прикуплю на большее количество мест, все зависит от того, на сколько это необходимо.

Or 'Nikakoi_I' 9:

Я конечно очень рад, что, наконец, ввели новую боевую магию. Сам возьму пока книгу за 50 обычных соток. Цена, мне кажется, несколько дороговата. Нереально, по-моему, отбить даже стоимость заклинаний, которые в бою используешь.

Or 'Totti' 10:

Боевая магия очень дорога, а выгода от нее в боях довольно сомнительна, но когда не будет хватать совсем чуть-чуть, наличие книги может помочь! А вот так сразу сказать, какое заклинание самое действенное – я не могу. Они все действенны, все зависит от ситуации. Покупать книгу себе не собираюсь – она не выгодна простым игрокам, так как дорога.

Gn 'Tibbldorff' 9:

Боевая магия – это хорошо, вносит разнообразие. Изменения в тактике боя, я думаю, не будут слишком большие, так как наибольший интерес вызывают свитки лечения переломов и воскрешения. А вот какое из заклинаний самое действенное – покажет только опыт его использования. Сейчас трудно это сказать. Собираюсь купить себе книгу боевой магии первого уровня, больше пока покупать не хочу, так как использование больше пяти свитков в бою, на мой взгляд, не оправдается по финансовым соображениям.

Gn 'Армагидоныч' 9:

В тактику боевая магия внесет изменения разве только среди именников и старших уровней! Да и то – из последних ею пользоваться будут только самые богатые. Да, спору нет, наблюдать за боями именников с боевой магией будет очень интересно! В смысле цены она доступна только именникам и игрокам, имеющим много лицензий.

Заклинание, которое меня действительно насмешило – это «Убежать с поля боя» – зачем выходить из боя и опускать жизнь и ману до 0, когда можно проиграть бой, не тратя маны. А вот самой лучшей мне кажется магия «Вампиризм». Ею я, скорее всего, и буду часто пользоваться. Покупать я, несомненно, буду, ту, что за обычные сотки! Почему? Потому, что не солидно, имея кучу лицензий, 9-ый левел, крутые вещи не иметь книги за 50 соток.

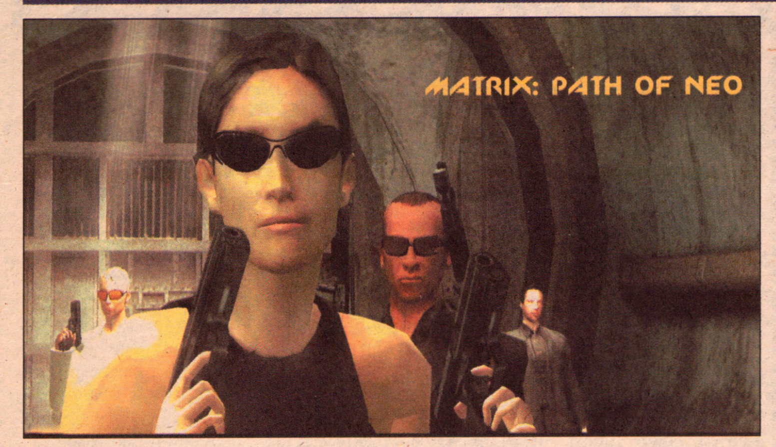
Да и кто знает, а вдруг пригодится?

*Свитки рассматривал и комментарии собирал *Торвальд* (клан «The Keepers of Balance» www.a-koss.ru)*



«Покупаем в Школе магии (внизу слева) Книгу – и все чудеса Боевой магии в наших руках»

Страшный Черный Плащ



Пресловутая «Матрица» продолжает обзаводиться игровыми воплощениями. На сей раз фанатов продукта собираются осчастливить... нет, не игрой по части третьей, «Матрица: Революция», а игрой по всем трем частям разом. Объединяет все части, естественно, фигура главного героя – Нео, за коего и предлагается играть

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Shiny Entertainment,* ***Издатель:*** *Atari,* ***Жанр игры:*** *Action,* ***Дата выхода:*** *ноябрь 2005.*

Теоретически, все начинается со сцены вручения Морфеусом Нео мобильного телефона (надо полагать, деньги на фильм давала какая-нибудь компания сотовой связи, ибо иное логическое объяснение столь нелепому и неудобному способу выхода из виртуальности отсутствует) и заканчивается побоищем с неумеренно размножившимся агентом Смитом.

Однако, в отличие от большинства игр, сделанных по фильмам и, соответственно, дублирующим киношный сюжет, создатели The Matrix: Path of Neo (а это, кстати, компания Shiny Entertainment, известная благодаря таким играм, как MDK и Messiah) решили побаловать игроков нелинейностью. То бишь, развитие сюжета зависит от ваших действий, и вы можете преуспеть там, где Нео потерпел поражение (и наоборот), встретить новых персонажей и пережить новые события. Правда, сценарий писали все те же братья Вачовски, так что, вряд ли в альтернативных вариантах сюжета будет меньше бреда, безграмотности, вторичности и дурной помеси антуража НФ с идеологией фэнтези, нежели в «каноническом» сюжете из фильма. И уж чего точно не будет меньше, так это драк в стиле гонконгских боевиков. Собственно игра, без затей и вешанья на уши лапши про крутую философию, отнесена к жанру Action, и спасибо ей хотя бы за эту честность.

Соответственно, главное, что будет в игре - это большое количество перестрелок, схваток на средневековом оружии (не спрашивайте меня, откуда оно в хай-тековом мире) и рукопашных, в характерном для «Матрицы» (и, опять же, первоисточников - китайских боевиков) стиле с откровенным наплевательством на законы физики. То есть, беготней по стенам и потолкам, прыжками, заставляющими кенгуру зеленеть от зависти, замедлением времени вплоть до возможности уворачиваться от пуль и т.д. и т.п. В целом, количество доступных движений обещает быть внушительным - вопрос, насколько удобным окажется интерфейс. Прежде, чем участвовать в больших побоищах с полицейскими, агентами и меровингскими изгнанниками, придется пройти аж несколько тренировочных уровней.

При всех альтернативных путях и героях, у игры, конечно, и много общего с фильмом. Основные персонажи фильма (Нео, Морфеус, Тринити, Смит, Ниоби) в игре наличествуют и выглядят так же (можно предположить, что и озвучены теми же актерами, как это обычно делается). В игре также будут ролики из всех трех фильмов, а также серии The Animatrix (за эту часть отвечает Zach Staenberg, редактор фильмов) и соответствующее «матричное» звуковое сопровождение, включая звучавшие в фильмах песни.

Графика смотрится вполне недурно и действительно напоминает фильм. Правда, имеющиеся скриншоты демонстрируют исключительно разборки между людьми (точнее, по-человечески выглядящими персонажами), без каких-либо особых спецэффектов.

Игра, что неудивительно, выходит на PC и на приставках.

YuN



Беспокойный космос

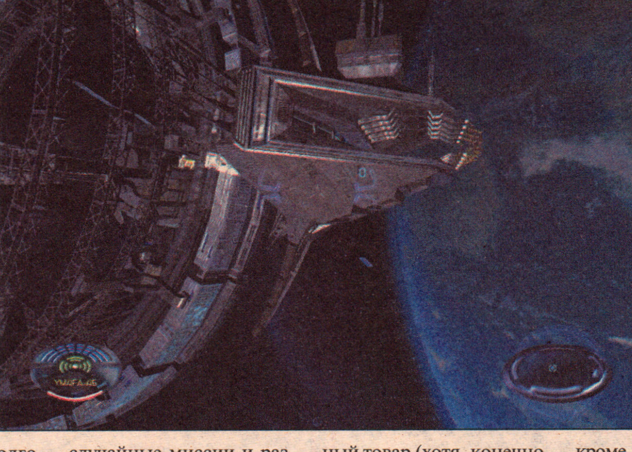


Германская компания Egosoft продолжает развивать свою серию космических игр X и ныне уже практически закончила работу над третьей игрой. Разработчики остались верны своим принципам, и тенденции, заложенные еще в первой игре – X: Beyond the Frontier – а именно, предоставление игроку широкой свободы действий в обширной вселенной, включая возможность не только воевать, но также торговать и участвовать в иных формах экономической деятельности, в противовес линейному набору исключительно боевых миссий большинства космических леталок – получили дальнейшее развитие

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Egosoft,* ***Издатель:*** *Deep Silver,* ***Жанр игры:*** *Flight,* ***Дата выхода:*** *ноябрь 2005,* ***Требования:*** *P4-1.3, 256MB RAM, 64MB 3D Card.*

Впрочем, в последние годы мода на свободу для игрока и живущую своей жизнью вселенную коснулась и космических игр классического, восходящего к Wing Commander'у стиля – достаточно вспомнить соответствующие элементы в Independence War: Edge of Chaos и Freelancer; но там эти элементы, по сути, лишь иллюзия подлинной свободы и самостоятельности, в серии X же, и особенно в X3, все по-настоящему, для чего разработан (и ныне существенно улучшен) логический движок Artificial Life.

Конечно, при всей широте возможностей в игре по-прежнему будет основная сюжетная линия. На сей раз вы выступаете в роли Джулиана Бреннера (Julian Brenner) – сына главного героя первой игры Кайла Бреннера (Kyle Brenner), первым из землян попавшего в отдаленный район космоса, где и происходит действие всех трех игр. Ныне там опять неспокойно. Аргонский флот вконец измотан постоянными атаками со стороны цивилизации Khaak, и в это время объявляется некий новый, таинственный враг. Все это неким образом связано с загадочными кораблями, способными бесследно исчезать, нападениями пиратов Yaki и всенепременным Древним Инопланетным Артефактом. В общем, завязка, мягко говоря, оригинальностью не блещет – перечислять игры с подобным джентльменским набором можно долго, труднее вспомнить космическую леталку, где такого нет.



Но, как уже отмечалось, сюжетная линия – не единственная составляющая игры. Собственно, вы, судя по всему, даже не обязаны будете играть именно за Бреннера – можно также выбрать карьеру честного торговца, исследователя космоса или наемника-убийцы (похоже, что в этом случае четкой сюжетной линии уже не будет, вы просто сможете брать случайные миссии и разживаться, пока не надоест). И даже если вы играете за Бреннера, перед вами открыты все возможности – воевать на стороне тех или иных фракций, исследовать новые системы, пиратствовать и даже создавать собственные базы, строить торговые империи. И командовать целыми флотами численностью до 100 кораблей, что уже придает игре ощутимый оттенок стратегии (вероятно, начиная с какой-то стадии, появится возможность играть, вообще не пилотируя корабли лично – хотя едва ли таким образом можно будет пройти сюжетную линию). Можно практиковать такие, к примеру, фортели, как заключить с кем-то торговую сделку, получить с него плату, а потом догнать его в космосе и отобрать только что проданный товар (хотя, конечно, едва ли подобное поведение будет долго оставаться безнаказанным). В целом, как нам обещают, от поведения нашего героя могут весьма существенно зависеть события во вселенной, включая повороты (и, надо полагать, финал) сюжетной линии.

Экономическая модель, которая уже и в X2 была весьма продвинутой, ныне обещает стать еще круче. На галактическом рынке оказывается много игроков-NPC, которые строят собственные фабрики, активно торгуют друг с другом и т.п.

Лучше проработано влияние войн и пиратских рейдов на экономику (да и сами пираты будут вести себя умнее). Вы сможете устраивать настоящие торговые войны, захватывая целые сектора галактического рынка (которые, естественно, существуют не изолировано, а взаимосвязаны между собой – связи существуют как между различными районами пространства, так и между видами товаров) и борясь с конкурентами как экономическими, так и внеэкономическими методами (то бишь попросту атакуя их базы и корабли).

Будут в игре, естественно, и новые космолеты; кроме того, нам обещают расширение и улучшение возможностей по строительству собственных космических аппаратов. Что касается физической модели, то в целом она останется вполне аркадной, не дотягивая даже до уровня Edge of Chaos, не говоря уже о подлинном реализме – но все же некоторое улучшение обещают и по этой части. В целом модель полета будет способствовать скорее боям на небольших скоростях и грамотному выбору оружия, нежели тупой спинномозговой мочиловке. Что приятно – обладатели приличных джойстиков получат возможность с помощью переключателя видов плавно вертеть головой в кабине, что уже стало общим местом для авиасимуляторов, но доселе обычно не реализовывалось в космических леталках. А вот пользовательский интерфейс с менюшками и иконками обещали упростить. При этом у вас будет возможность с борта своего космолета отдавать приказы не только сопровождающим вас союзникам, но и подчиняющимся вам кораблям в других районах космоса.

Графика в игре очень красивая и реалистичная – пейзажи кораблей и станций на фоне планет кажутся переданными откуда-нибудь с МКС или взятыми из качественных фантастических фильмов. Впрочем, остается открытым вопрос, насколько эти планеты реальны – можно ли их облететь кругом, правдоподобны ли расстояния между ними и т.п.

В общем, любителям космических леталок с экономическим уклоном, страдающим от излишка свободного времени, уже совсем скоро будет чем его занять, и притом надолго.

YuN





SUPERNOVA
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ



Космические шахматы: уникальное сочетание пошаговой стратегии с аркадными боями;

2 режима игры: кампания из 10 миссий и быстрый бой;

По 10 типов боевых кораблей за каждую из воюющих сторон, оснащенных 26-мя различными видами оружия

Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1.0 ГГц; 256 Мб RAM; Видео 16 Мб;
DirectX® 8.1;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1.2 ГГц; 512 Мб RAM; Видео 16 Мб;
DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание прог-раммы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распрос-транение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".





Заваруха в Ираке, какой бы громкой, красноречивой (в смысле раскрытия методики США) и дорогостоящей она ни была, уже давно исчезла «из телевизора», и теперь рядового потребителя так называемых «новостей» заботит, пожалуй, не больше, чем внутренняя политика Боливии. Не дай Бог, конечно, но – самое время для новой, с иголочки, «далекой войны».

КНУТ И ГАМБУРГЕР

Warfare



Тропический междусобойчик с салютом

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *MIST Land South.* ***Издатель:*** *Game Factory Interactive.* ***Жанр:*** *RTS.* ***Дата выхода:*** *2006 г.* ***Мин. системные требования:*** *Pentium 4 2 Ghz, 512 MB RAM, 64 MB Videocard.*

Замечали такое дело? Казалось бы, хуссейн-шмуссейн, империалистическая агрессия, антиамериканская молодежь весело возмущается, правозащитники забирают из химчистки лучшие костюмы для пресс-конференций, и так далее. Все при деле и непыльно – все-таки к ногтю прижимают непонятных и, в общем, далеких арабов. И все-таки комплекс сверхдержавы зудит. Но вот Иракская кампания пропала из новостей, и сразу стало как-то неинтересно. Почему, собственно? Да просто у американцев получилось. Кое-как, неаккуратно, в наглую – получилось. Все, в общем, понимают, что валовой импорт демократии иракцам был нужен, как зайцу барабан, но ведь дело-то сделано! В Багдаде, как это ни банально, все спокойно.

А если? А если все-таки неспокойно? Ну ладно, не в Багдаде, тут уже все разъяснено, но просто предположим? Не правда ли, именно этот простой и школьный вопрос – один из лучших двигателей игровых сюжетов? Так что вот вам ближайшее будущее: «постиракский» мир, гигантский бурдюк с нефтью по имени Саудовская Аравия трещит по швам, короли-саудиты уже не в состоянии толком управлять вышеозначенным государством, тут и там пошаливает Талибан. Соединенные Штаты Америки делают свой ход – Экспедиционный Корпус Морской Пехоты стягивает свои необъятные мослы в мощный кулак и решительно вминает эту конечность в желтые складки аравийских песков. И вот тут начинается самое интересное, то, что, наверное, бывает только в компьютерных играх – молодая группировка по имени «Новая Повстанческая Арабская Армия» резво набирает обороты и откровенно точит штыки как на богомерзких захватчиков, так и на загнивший режим саудитов.

Можно себе представить, что поиграть как за тех, так и за других, охотников найдется превеликое множество – это вам не эльфы и не армия Конфедерации!

К делу, собственно. Имеет место глобальная военно-экономическая стратегия с тактическими сражениями (или RTS со стратегическим элементом, это уж по вкусу), больше всего напоминающая незабвенную серию Total War. Та, помнится, одних вгоняла в полнейший экстаз близостью к канонам военного искусства, а других отпугивала шизофренической кашей из людей и коней на экране. Что касается RTS-части, Warfare явно не грозит ни то, ни другое. Во-первых, со времен средневековой Японии и имперского Рима, сходки в чистом поле громадных пеше-конных тусовок безвозвратно вышли из моды; к тому же со времен выхода игр про Total War юниты заметно поумнели. А во-вторых, RTS «про танки и самолеты», по определению не может быть реалистичной, иначе все, что бы видел игрок – это выстрелы танков на одном конце карты и попадания снарядов на другом. Самолетов и солдат он не увидел бы вовсе. Первых потому, что умеют летать высоко и быстро, а вторых потому, что не любят светиться в полный рост под пулями.

Реалистичность понадобится нам несколько раньше: первое, что мы увидим при знакомстве с игрой – стратегическую карту. Она имеет вид настоящего ландшафта (скопировано с аэрофотографий соответствующей местности), который неведомым образом положили на стол полководку вместе с морями, горами, долами и даже облаками и затем жирно разметили на зоны влияния, или, по-игровому, секторы. В центр каждого сектора воткнут здоровенный настольный флажок соответствующего колера. Там, где два флажка – американский Stars&Stripes и зелененький НПАА – скрещены, и начинается долгожданный action.

В Саудовской Аравии не все живут так бедно, как вы думали, сержант Мердок

Однако остановимся подробнее на том, что остается «за кадром» перестрелок. Кампаний в игре две, за янки (завоевать!) и за НПАА (отвоевать!). Системы «экономики» у американцев и арабов в корне различаются. Звезднополосатые расходуют на войска и новые доступные технологии command points, которые выделяет им непосредственно Конгресс; а индикатором и одновременно регулятором успешности вояк служит, что неудивительно, телевизионный рейтинг. Иначе говоря, на опорный пункт повстанцев посередине крупного города, конечно, можно без лишних слов скинуть ядерную боеголовку (да-да, и такое возможно!). Вот только, за такие фокусы ваша генеральская задница натерпится в десятикратном размере, и о приросте финансирования можно будет сразу забыть как о мимолетном сновидении. Надо заметить, что некоторые действия очень понравятся телевизионщикам и приведут в бешенство местных (а это военному успеху не способствует). Таким вот естественным образом разработчики балансируют мощную американскую машину войны с повстанческим движением. Сами же арабы руководствуются в своих действиях с одной стороны, финансами (строим вышки, качаем нефть, собираем налоги, просто грабим), а с другой – репутацией у народа. Не забывайте, что победа НПАА – это вывод US-войск и поддержка населения!

Интересно, что две оставшихся стороны, силы ООН и Талибан соответственно, играют роль не статистов, а независимых сил. Будьте «хорошими» американцами – и благосклонность ООН вам обеспечена, не останавливайтесь в борьбе за свободу ни перед чем – и выйдете на контакт с серьезными парнями талибами.

Впрочем, довольно скучной политики. Перейдем к жесткой не-реальности войны. «Тактический» движок в том виде, в котором он находится уже сейчас, впечатляет. Полностью трехмерные карты с довольно реалистичными городами и сравнительно правдоподобной природой, а также вся мясная и железная живность, которая на них резвится, отбрасывают совершенно честные тени (на ночных скриншотах можно увидеть даже длинные «лапы» теней от мгновенной вспышки взрыва). Техника в рамках общей условности ведет себя, как может убедительно: танки покачиваются на торсионах, вертолеты нарезают круги в воздухе как живые, а ракетная установка в момент залпа полностью скрывается в дыму. Даже пыль из-под гусениц обещает быть не просто украшением, а вполне реальной помехой излишне «целкому» врагу.

Отдельной статьей идут, конечно, человечки. Согласитесь, после «В тылу врага» производить простое пушечное мясо уже не комильфо. Надо делать так, чтобы язык не поворачивался называть пехотинца «юнитом»! Разработчики обещают взаимодействие в составе отрядов, специализацию по роду занятий, осмысленное занятие позиций (то есть выбор укрытий в соответствии с направлением обороны\атаки) и даже рукопашные схватки.

Не менее дотошно вопроизведены и вопросы «войны брони и снаряда». Так как строить танки и плодить пехоту на ходу вам никто не даст, система повреждений техники приближена к настоящей. Нейтрализованный танк вполне может оказаться ремонтопригодным (для этого в тактическом режиме все-таки можно строить ремонтные пункты и склады боеприпасов). Неудивительно, что для небогатых повстанцев вопрос «матобеспечения» будет стоять особенно остро, вплоть до смертельных схваток за подбитый танк.

Соответственно, повышенной сознательности и «ощутимости» юнитов, они будут переходить из сражения в сражение умудренные суровым опытом (обещают «перки»-спецумения, а также варианты «обвески» и бортового оружия у техники, – активная защита, зенитное оборудование и т.д.).

Еще одна «совесть за спиной» – это, конечно, Silent Storm, с ее разрушаемыми стенами. Будут. Опасные (можно загубить пехоту). Нужные (взлетные полосы, дороги и пр. можно будет чинить). Мирные (за город, втоптанный в грунт, спасибо не скажут ни НПАА, ни «миротворцам»).

Бой в Warfare, конечно, ориентирован в основном на городские столкновения. Обозримые дистанции контакта, множество сильных и слабых сторон у любого вида техники и персонала, колоритные улочки арабских полисов и прочая, и прочая. Учитывая грандиозный опыт, накопленный разработчиками – причем именно русскими! – в этой области, хочется надеяться на то, что получится динамично, жестко и непредсказуемо.

В целом же скажу, что тему разработчики выбрали «золотую». Несмотря на то, что подобные игры уже выходили (и система телерейтинга была, и Ближний Восток, и попытки скрестить варгейм с ураганной RTS), эта попытка может по-настоящему выгореть. Во-первых, игру делает третья сторона, не американцы и, понятно, не арабы. Во-вторых, варгейм «про Ирак» с элементами дипломатии – это свежо. В-третьих, налицо очень сильный движок и физическая модель в сочетании с дотошностью воспроизведения техники и ландшафта. К чести программистов проекта, предполагаемые системные требования будут отнюдь не запредельными и вполне демократичными.

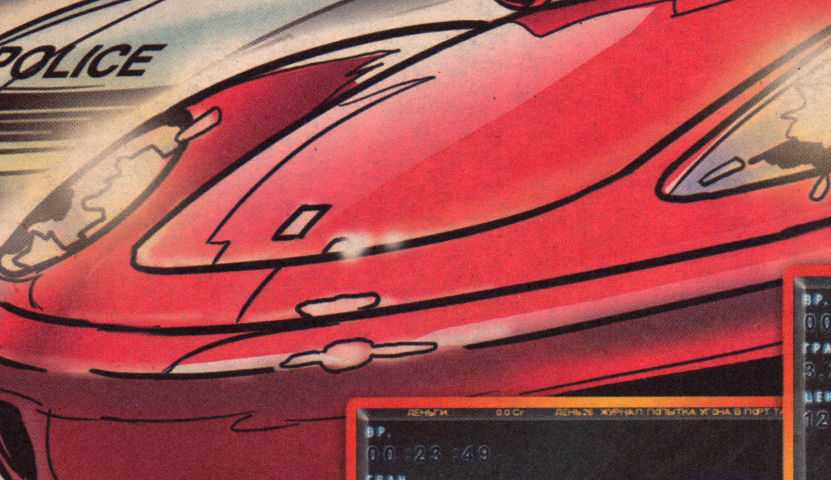
Вот только незадача – на сегодняшний день игра еще не собрана воедино, и все откровения разработчиков по поводу безграничных возможностей напоминают оголодалое «и то, и другое, и третье, и можно совсем без хлеба». Советовать разработчикам поторопиться – последнее дело, но дата выпуска до сих пор толком не определена, и нам, несчастным геймерам, остается делать то, что мы и так хорошо умеем: ждать.

TUSHAN



А в чистом поле, извините, система Град... За нами Газа и Багдад


ДОРОГА
ВНЕ ЗАКОНА


КАМЕРА СЗАДИЗ


ДЕНЬГИ
ВР.
00:27:35
ГРАН.
ЦЕНА
1231
КАМЕРА ПЕРЕД.1

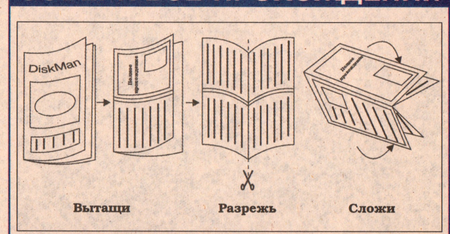

IncaGold

RHEM 2

Полное прохождение. Часть 2

Разработчик:
Knut Mueller.
Издатель:
Got Game Entertainment.
Жанр игры:
Adventure.
Дата выхода:
12 августа 2005.
Требования:
P3-500, 128MB RAM, 4MB Video.
Рекомендовано:
P3-600, 128MB RAM, 4MB Video.

СОБЕРИ ВСЕ ПРОХОЖДЕНИЯ

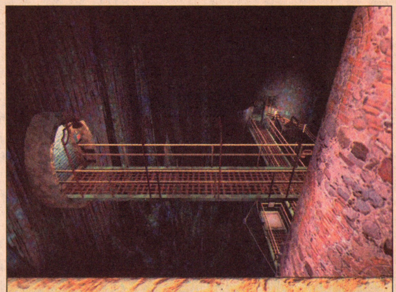


В следующем номере:

Robots

2

Когда окажетесь у левой верхней башни (на северо-западе), пройдите ее и обернитесь. Нажмите кнопку на башне слева. Откроется дверь за вашей спиной. Идите внутрь, обратите внимание на цветные цифры слева, нажмите рычаг, чтобы загорелась зеленая лампочка справа (этот рычаг подает питание на монорельс), и посмотрите в мелкое окошко прямо по курсу. Здесь есть две кнопки справа и нечто напоминающее циферблат, но только с одним делением слева. Одна кнопка заставляет мигать лампочки в комнате напротив, а другая крутит циферблат. Изучите последовательность мигания для каждой из 12 позиций циферблата.



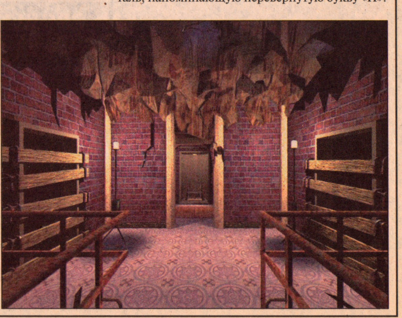
Вернитесь к контрольной панели с четырьмя башнями и поверните только правую верхнюю башню так, чтобы пересекающая ее линия стала пролегать с северо-востока на юго-запад. Ступайте назад к правой верхней башне, пройдите ее и нажмите кнопку на втором ярусе возле правой нижней башни. Загорится зеленый огонек, и вы услышите звонкий металлический звук. После чего опять идите к панели с четырьмя башнями. Поверните две башни справа, чтобы линии их теперь пересекали с северо-запада на юго-восток. Закройте створки и нажмите рычаг справа.



Оп-ля! Теперь тут нет никаких башен, зато появилась карта. На рисунке видно, что у левой верхней башни есть лестница, которая ведет к монорельсу. Снова нажмите рычаг, откройте ящик и установите комбинацию: левая верхняя башня – вертикально; левая нижняя башня – горизонтально; правая верхняя – линия с северо-запада на юго-восток; правая нижняя – аналогично, линия с северо-запада на юго-восток. После установки обязательно нажмите рычаг справа, чтобы вместо башен появилась карта! Теперь ступайте до монорельса рядом с правой верхней башней, поднимитесь по ступенькам и садитесь в кабинку, нажмите там зеленую кнопку. Кабинка проедет полукруг по пещере и остановится у столба с панелью управления. Повернитесь направо, откройте панель и поверните только правую нижнюю башню. Теперь вы сможете добраться до шкафчика, обозначенного на карте красным кружком. Езжайте в кабинке обратно, топайте до шкафчика, нажмите кнопку и заберите синюю деталь, напоминающую перевернутую букву «П».

Вернитесь к вагончику, снова езжайте к панели с башнями, опять поверните только правую нижнюю башню, покатайтесь на вагончике и выходите из этой пещеры тем же способом, как сюда попали. Садитесь в поезд и нажмите кнопку возле стрелочки «назад». Проехав одну станцию, выходите из поезда, откройте деревянный шкафчик на стене и переведите стрелку, чтобы поезд ехал направо. Садитесь в поезд, поезжайте вперед одну станцию. Поверните налево, откройте панель и посмотрите на цифры в круге. Далее езжайте обратно одну станцию, переведите стрелку налево, продолжайте ехать назад и выходите из поезда к башне с тремя уровнями.

Поднимайтесь в башне на третий уровень, выходите через северный выход. Где садитесь в поезд и катите на нем три станции. Откройте металлические двери и дополните рисунок (на нем изображена схема математических расчетов) недостающими полосками бумаги из своего инвентаря. Полосок бумаги должно быть две. Нажмите кнопку, рисунок повернется, и три символа (крест, многоугольник, квадрат) окажутся в правом нижнем углу. Посмотрите на доску справа, потом на доску с надписью



7

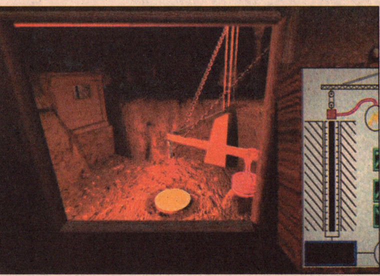
панель с 8-ю цветными квадратами, с двух сторон от которых нужно выставить цифры. Прямо по курсу треугольные кнопки, которыми выставляются цифры, а справа – рычаг и лампочка. Если повернуть рычаг, то лампочка изменит свой цвет. Нужно установить слева от голубого квадрата 8, справа – 4; слева от зеленого квадрата – 6, справа – 9; слева от красного квадрата – 4, справа – 9. Рядом с остальными квадратами остаются нули. Никаких звуков, подтверждающих правильный выбор, не будет. Возвращайтесь в поезд и езжайте одну станцию назад.

Пройдите двойные двери с круглыми стеклами, и во вторую дверь слева. Здесь есть три панели, у каждой кнопка. Нажимайте кнопки и обратите внимание на их цвет. Откроются три дверцы (если не откроются – неправильно выставили цифры рядом с цветными квадратами), и вы увидите три символа круга. Круг разбит на четыре фрагмента, каждый из которых можно установить в 2 позиции. Всего за время путешествия по RHEM мы видели три цветных символа, что подойдут для этих панелей. На левой с красной кнопкой нужно установить красный (один раз нажмите в правый нижний угол, чтобы получился круг со срезанным боком). В центре, под голубой кнопкой – голубой (нажмите в правый нижний угол и левый верхний). Наконец, с правой стороны под зеленой кнопкой изобразите зеленый (нажмите на правую и левую верхние секции).

Последний паззл должен подать питание на мост, который находится за двойными дверями (к ним ведут ступеньки), с северной стороны. Пройдите эти двери, в конце пути нажмите рычаг справа, перед вами развернется мост. Пройдите по мосту и в маленькой комнатке установите четыре синие панели из своего инвентаря, чтобы соединить провод.

Подойдите к мосту и нажмите правый рычаг, он опять развернется. Пройдите по мосту и посмотрите на дверь справа, возле нее две кнопки. Нажмите кнопку слева, попадете в западню. Появится женщина в красном, долго будет пытаться что-то сказать, потом отберет карточку и вручит золотую монетку. После ее ухода вы сможете выбраться. Обратите внимание на карту на стене. Откройте ключом запертую дверь и посмотрите на панель на стене из 9 квадратов. Здесь нужно установить рисунок, на поиски которого мы сейчас и отправимся.

Вернитесь к поезду и езжайте три станции назад. Забирайтесь в башне на второй уровень и выходите на юг. Опуститесь на лифте «С», поднимитесь на лифте «А». Выходите, посмотрите на маленький ящик с прорезью – кидайте в него монетку, которую дала незнакомка в красном. Развернитесь, заходите обратно в лифт «А», спускайтесь вниз. Выходите через южную дверь и подойдите к зеленой кнопке на стене. Нажмите ее, засветится лампочка. Рассмотрите ее поближе – увидите тот рисунок, который и нужно установить на панели, чтобы заполучить артефакт.

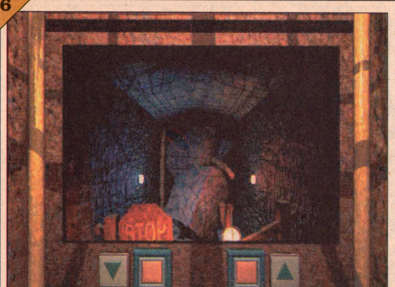


Заходите в лифт «А» и сразу же выходите в восточную дверь. На лифте «С» наверх, возвращайтесь в башню, открывайте люк на первом уровне, садитесь в поезд. Вперед три остановки, пройдите двойные двери с круглыми стеклами, и так далее, пока не окажетесь подле нужной панели. Установите правильный рисунок, потом направо, подойдите к двери с двумя кнопками. Сначала нажмите правую, дверь закроется. Потом левую (после нее в первый раз попали в ловушку), крепеж больше не будет удерживать диск. Заберите артефакт в инвентарь... Что такое, а где фанфары и бурные, продолжительные аплодисменты?! Молчание было ответом...

Теперь нужно сделать фотографию этого диска. Идите к поезду и откатите его на три станции назад. Вернитесь в башню и поднимитесь на второй уровень, потом в южный выход. В лифте «С» вниз, потом в лифте «А» наверх. Мимо поворачивающегося прохода и к поезду, который и привез в RHEM. Поднимитесь по лестнице наверх, пройдите мимо экрана, с которого вас приветствовали по прибытии, и в южной комнате найдите камеру (напоминает «Полароид» для моментальных фото). Он находится справа от маленького зарешеченного окна. Установите артефакт в круглый держатель на стене, камера автоматически его сфотографирует. Заберите артефакт и фотографию, вставьте ее в прорезь под экраном у входа. Просмотрите последнее видеопослание Калеса, после заберите фотографию обратно. Повернитесь направо, к картинке с изображением машинки, и нажмите кнопку.

Выходите к поезду, который поднялся на верхний уровень, и продолжайте идти дальше на юг. Откройте дверь, вставьте артефакт в круглый держатель на стене. Панель перевернется, и вы сможете забрать обратно свою карточку. Появится женщина в красном, заберет диск, произнесет речь на непонятном языке, после чего удалится. Идите к поезду, используйте карточку на считывающем устройстве слева, заходите внутрь и давите кнопку. Осталось посмотреть длинный ролик поездки из RHEM, коротенькое видео с Зетаисом, прочитать фамилию создателя и... игрушка автоматически вывалится в Windows. Чудеса, да и только.

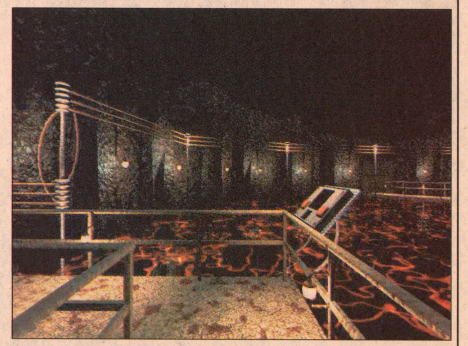
IGROK



1-2,
3-4,
5-6,
7-8,

- то нажимать их следует так. Первой 6, потом 7, далее 2, 8, 5, 4, 1, 3. Слева от панели должна загореться цифра 8 зеленого цвета. Развернитесь и посмотрите на панель, где можно выставить цифры от 1 до 24 и синий кабель. Эта головоломка связана с «рулеткой» и падающими шариками на четвертом уровне башни. Можно подняться наверх, отследить все траектории шариков и загорающихся лампочек, а потом составить табличку, чтобы определить все комбинации и получить нужную цифру, а можно ничего этого и не делать. Если у вас рядом с панелью с 8-ю кнопками горит зеленая восьмерка, то просто перебирайте на противоположной панели все цифры от 1 до 24 и каждый раз давите после смены цифры кнопку у запертого ящика, за которым находится третий синий фрагмент. Так выходит гораздо быстрее. Забирайте синий фрагмент.
Выходите к башне, пройдите ее и идите в южный выход.

Наверх по двум лестницам, попадете в пещеру с тремя лифтами. Езжайте на «С» вниз, на «А» наверх, выходите через южную дверь. Обойдите кругом и заходите во вторую часть лифта «А» с западной стороны. Спуститесь вниз, выходите из лифта, откройте синюю дверь – увидите вдалеке панели управления, их три. Нужно выставить для первой панели: голубой квадрат, «циферблат» с полоской на делениях 3-7, символ с кружками сверху и справа. Для второй панели: красный квадрат (здесь два красных цвета, вам нужен посветлее), у циферблата полоска на 7-8, у символа кружки с трех сторон. Третья панель: зеленый квадрат, у циферблата полоска на 9-10, у символа кружок только слева. После идите по направлению к голубой двери, развернитесь и нажмите кнопку. Перед вами проход должен повернуться направо.

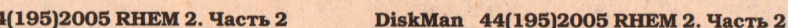


Идите к лифту «А», поднимитесь наверх, обойдите кругом и зайдите в лифт «А» с северной стороны. Опускайтесь вниз, выходите через дверь на востоке, полезайте в лифт «С». Поднимитесь наверх, спуститесь по двум лестницам и возвращайтесь к башне. В башне поднимитесь на четвертый уровень и в южный выход. Открывайте голубую дверь, увидите перед собой развернувшийся проход и трещину в скале. В эту трещину видно пещеру с кристаллами. Справа от трещины нажмите кнопку, откроется ящик – заберите последнюю синюю деталь.
Идите к башне, спуститесь на первый уровень, выходите в южный проход и откройте люк. Вниз по лестнице, садитесь в поезд и езжайте одну остановку вперед. Откройте деревянный ящик у стены и переведите зеленую стрелку налево (если она указывает в другом направлении). Обратно в поезд и вперед три остановки. Увидите круглую панель с 9-ю зелеными кнопками. Аналогичный рисунок уже попадался. Пронумеруем ряды



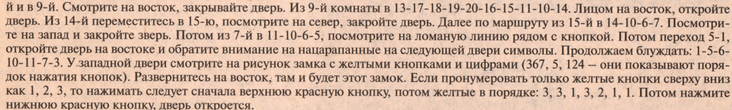
1, 2, 3 – верхний
4, 5, 6 – средний
7, 8, 9 – нижний.

Нажимайте такую комбинацию: 3, 6, 1, 5, 9, 4, 2, 7, 8. Справа откроется дверь, входите.
Новый паззл не так прост, как кажется. Слева находится

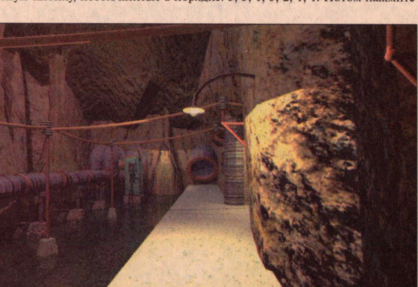


Simulation. Здесь нужно изобразить гнутую линию, чтобы она в результате соединила два контакта. Итак, доска состоит из 25 квадратов. Чтобы было легче делать нужную схему, пронумеруем столбцы слева направо A, B, C, D, E и строки сверху вниз 1, 2, 3, 4, 5. Красная линия должна соединить трубки сверху и снизу и пройти по квадратам так: A1-A2-B2-C2-C1-B1-B2-B3-C3-C2-D2-D1-E1-E2-D2-D3-E3-E4-D3-C3-C4-C5-D5-D4-C4-B4-A4-A3-B3-B4-B5. Причем она не должна прерываться и лишних, не связанных друг с другом кусков нигде быть не должно. Потом нажмите кнопку справа, загорится желтая лампочка. Развернитесь к математической доске, пользуясь ранее виденными подсказками нужно рассчитать число для креста, квадрата и многоугольника. Крест – 8, многоугольник – 3, квадрат – 7.
Садитесь в поезд, езжайте вперед три остановки. Выходите и введите нужные цифры возле символов, напомним: крест – 8, многоугольник – 3, и оставшийся квадрат на другой стороне – 7. Нажмите кнопку подле металлической двери, она откроется, вы окажетесь перед входом в лабиринт. Справа на стене нарисована схема. Давайте сперва пронумеруем все комнаты, начнем с верхнего ряда слева направо.

1, 2, 3, 4.
5, 6, 7, 8 – второй ряд
9,10,11,12 – третий
13,14,15,16 – четвертый
17,18,19,20 – пятый.



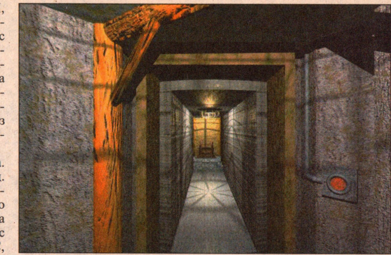
Итак, топаем по маршруту – 8-7-3. Посмотрите на восток, увидите там замок с кнопками. Далее 7-6-10-14, встаньте лицом на восток и нажмите кнопку, чтобы закрыть дверь. Из 14 квадрата идите в 10-й и в 9-й. Смотрите на восток, закрывайте дверь. Из 9-й комнаты в 13-17-18-19-20-16-15-11-10-14. Лицом на восток, откройте дверь. Из 14-й переместитесь в 15-ю, посмотрите на север, закройте дверь. Далее по маршруту из 15-й в 14-10-6-7. Посмотрите на запад и закройте зверь. Потом из 7-й в 11-10-6-5, посмотрите на ломаную линию рядом с кнопкой. Потом переход 5-1, откройте дверь на востоке и обратите внимание на нацарапанные на следующей двери символы. Продолжаем блуждать: 1-5-6-10-11-7-3. У западной двери смотрите на рисунок замка с желтыми кнопками и цифрами (367, 5, 124 – они показывают порядок нажатия кнопок). Развернитесь на восток, там и будет этот замок. Если пронумеровать только желтые кнопки сверху вниз как 1, 2, 3, то нажимать следует сначала верхнюю красную кнопку, потом желтые в порядке: 3, 3, 1, 3, 2, 1, 1. Потом нажмите нижнюю красную кнопку, дверь откроется.
Заходите в комнату 4, посмотрите направо, увидите рисунок на стене. Повернитесь налево и дерните рычаг, появится точно такой же рисунок на барабане. Нажмите кнопку слева, начнут загораться и гаснуть желтые лампочки. Сопоставьте их с кнопками в виде домино (плашки с точками) и нажимайте их правильным образом. Если пронумеровать таким образом:



1, 2,
3, 4,
5, 6,
7, 8,

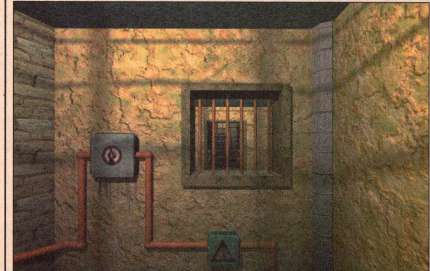
- то нажимать кнопки нужно так: 7-1-3-2-4-8-5-6. Сразу же откроется ящик под картинкой на стене, заберите из него предохранитель. Вернитесь в комнату 3, оттуда в 7-11-10-6-5-1. Повернитесь на юг и закройте дверь. Идите из комнаты 1 в 2-(нажмите кнопку, чтобы открыть дверь)-3-7-11-10-6-5-9-13-17-18-19-20. Встаньте лицом на север и закройте дверь. Увидите, как открывается желтая дверь. Нужно до нее добраться – из 20 в 19-18-17-13-9-5-6-10-14-15, лицом на север и откройте дверь. Из 15 переместитесь в 14, посмотрите на восток и закройте дверь. Далее 14-10-11-15-16-12. Вы находитесь в комнате, где справа и слева имеются вращающиеся цилиндры, по два с каждой стороны. Подсказку вы могли видеть в комнате 6. Установите у западной стены сверху I и снизу <, а у восточной две стрелки налево (<). Из 12 комнаты ступайте в 16-15-11-10-6-5, нажмите синюю кнопку и выходите из этого гм.. лабиринта.
Здесь вы увидите дверные проходы с мерцающими полосками света, рядом с каждым на кирпиче будет нарисован символ. С западной стороны – X, L, U (присмотритесь хорошенько, они там есть), а с восточной – Z, N, H. Подойдите к вращающемуся циферблату и нажмите кнопку. «Стрелка» несколько раз повернется, запоминайте последовательность, и остановится на «12». Откроется дверца прямо перед вами, увидите вторую синюю деталь. Если попытаетесь ее сразу забрать – дверца закроется, и ничего не получится. Зато теперь вы можете установить какому «положению на часах» у этого «циферблата» какая буква

соответствует. 1 – L, 2 – N, 3 – U, 9 – X, 10 – Z, 11 – H, 12 – C. Теперь опять нажмите кнопку, если дверца закрыта, запомните комбинацию и пройдите дверные проемы с полосками света в указанном порядке. Комбинация меняется, поэтому приведу лишь одну для примера. Допустим, циферблат крутился так: 3-1-9-10-11-2-12. Тогда нужно проследовать через двери U-L-X-H-N-C. Забирайте синий фрагмент, возвращайтесь в лабиринт с комнатами, пронумерованными от 1 до 20. Идите по комнатам из 5 в 9-13-17-18-19, посмотрите на юг и откройте воздушную заслонку в вентиляцию.



За этой заслонкой будет небольшой коридор и лестница. Поднимитесь наверх, нажмите кнопку – и приедет поезд. Садитесь в него, нажмите зеленую кнопку, поезд тронется. Выходите – увидите трубу и лестницу, спускайтесь по лестнице вниз, введите код F9, нажмите кнопку. Дверца откроется. Идите на восток и нажмите на балкончике, с которого открывается вид на пещеру с лифтами A, B, C, кнопку. Она станет зеленой, и услышите звонкий звук. Посмотрите с балкона вниз, увидите красный полумесяц. Вернитесь к поезду (нужно нажать кнопку рядом с F9, чтобы закрыть дверцу, одновременно являющуюся и частью лестницы) и в этот раз спускайтесь по трубе.

Выпав из трубы, вы окажетесь в помещении гидроэлектростанции. Топайте в пещеру с тремя лифтами A, B, C. Сначала в пещеру с поездом, который и привез в RHEM, потом к вращающемуся проходу, от него налево, наверх по плоской металлической лестнице у стены, далее по ступенькам и т.п. На лифте «B» (рядом со знаком «перечеркнутый человечек») опуститесь вниз, выходите и отправьте его пустым наверх. Вызывайте лифт «C», езжайте наверх, выходите. Садитесь в «B», вниз, выходите. Заходите в «A», наверх, выходите. Подойдите к «B», вызывайте его, садитесь внутрь, вниз, выходите. Вызывайте «C», но не садитесь(!) в него, а вернитесь в «B». В котором и поднимайтесь наверх, выходите. Идите к лифту «A», только не сразу направо, а по более длинному пути, чтобы зайти в него с севера. Опускайтесь вниз, выходите из лифта через восточную дверь. Нажмите кнопку в проходе, чтобы открыть дверь. Садитесь в лифт «C», поднимайтесь наверх – вот мы и оказались рядом с дверью с бумажкой на стене (a=5).



Открывайте ее, спускайтесь вниз по двум лестницам, пройдите мимо панели, где выставляли значение для X, Y, Z, и топайте прямиком в многоуровневую башню. Поднимитесь на четвертый уровень и выходите через северный проход. Потом через синюю дверь, деревянную дверь. В этом крыле, как вы помните, есть 6 рычагов. Установите в первой комнате: рычаг на севере налево, а на юге – направо; во второй комнате: северный рычаг – налево и южный – налево. В последней комнате: северный – налево, южный – налево. Посмотрите на восток, откройте маленький ящик под кнопкой, установите туда предохранитель из инвентаря, закройте и нажмите кнопку. Услышите звонкий звук.





Вернитесь в башню и опуститесь до уровня 2. Выходите через северный выход и в голубую комнату. Посмотрите на «паутину» на потолке и запомните расположение желтых символов на стене. Идите в башню, поднимитесь на третий уровень и выходите через северный выход. Откройте синюю дверь, но не нажимайте(!) мигающую кнопку, которая вызывает поезд. Спускайтесь вниз по лестнице и нажмите красную кнопку, в зарешеченное окошко увидите, как вдалеке открылась дверь. Поднимитесь по лестнице и теперь нажмите мигающую кнопку. Подъедет поезд, не садитесь в него, а вернитесь к башне.

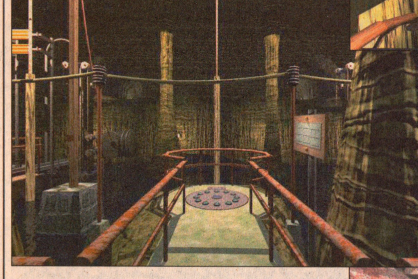
Спускайтесь на первый уровень, выходите на север, через синюю дверь. Пройдите через поезд и нажмите кнопку, дабы открыть металлическую



DiskMan 44(195)2005 RHEM 2. Часть 2

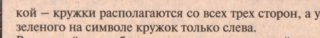
дверь. Поднимитесь по лестнице и посмотрите на рисунок под днищем поезда (круг с секторами и стрелкой в центре). Вернитесь к поезду, нажмите ржавый рычаг, свисающий с потолка, поезд поедет. Выходите, поднимитесь по лестнице, откройте металлический люк. Закройте люк и посмотрите на рисунок на верхней части люка. Откройте люк, вернитесь в поезд и езжайте обратно, выходите к башне.

Поднимитесь в башне на третий уровень, выходите на север, откройте синюю дверь. Зайдите в поезд и посмотрите на стену напротив кнопки, там будет рисунок с кругом – третья и последняя подсказка. Езжайте одну станцию вперед, повернитесь налево и идите к трем панелям управления (1, 2, 3). Для панели 1 установите – шестиугольник с крестом в центре, 8, 2; для панели 2 – квадрат, 2, 4; 3-я панель – треугольник, 1, 9. Развернитесь лицом на север и нажмите кнопку под четырьмя лампочками, ее почти не видно. Загорятся четыре лампочки, прокрутится круг слева от двери, соединив кабели. Садитесь в поезд, проезжайте одну остановку, развернитесь налево и заходите в свой «любимый» лабиринт. Идите в комнату 4, набрав на двери (две красные кнопки, три желтые) нужную комбинацию. Нажмите рычаг, барабан закрутится, продолжайте крутить, пока не увидите «паутину», как на



потолке в голубой комнате. Нажмите красную кнопку слева и запоминайте последовательность мигания желтых лампочек.

Вернитесь в поезд, пройдите его и направляйтесь в пещеру с кристаллами. Вы находитесь рядом с голубым кристаллом, нажимайте кнопку -1-, пока не услышите гудок, как у корабля. Запомните символ на панели (кружки должны быть сверху и справа). Вернитесь в поезд и проделайте аналогичную процедуру подле красного кристалла и рядом с зеленым. У красного символ такой – кружки располагаются со всех трех сторон, а у зеленого на символе кружок только слева.



Возвращайтесь к башне, спуститесь на первый уровень и в северный выход. Через синюю дверь, садитесь в другой поезд. Покатайтесь на нем, выходите, наверх по лестнице, откройте металлический люк и подойдите к панели. Нажимайте кнопку и следите за тем, чтобы кристаллы оказались в центре, запоминайте символ внизу для каждого кристалла. Если принять этот символ с лучами за циферблат, то голубому кристаллу соответствует линия 3-7, красному 7-8 и зеленому 9-10.

Снова идите в башню и поднимитесь на уровень 2, через северный выход, открывайте синюю дверь. Вы – в голубой комнате. Идите на север к панели из восьми кнопок, напоминающей такую же в лабиринте. Если пронумеровать кнопки, начиная с верхнего ряда

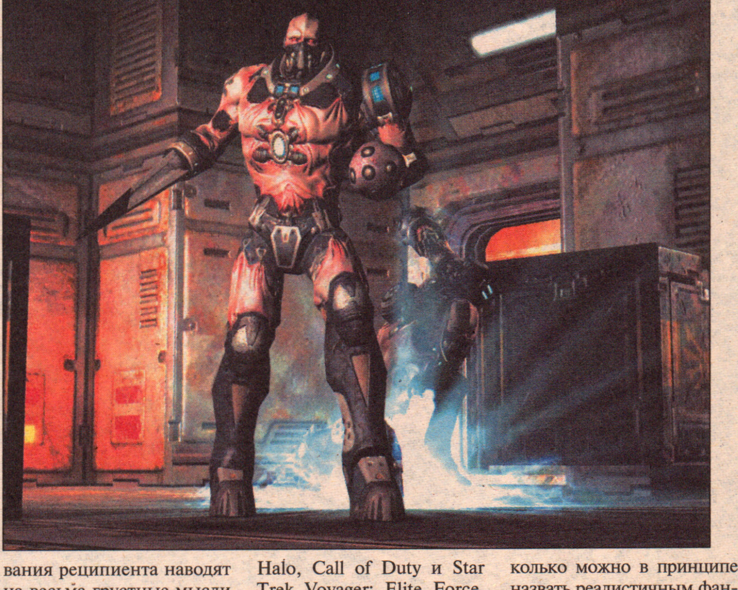


ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ХИМИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ БИОЛОГИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА
ДРАКОША
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АСТРОНОМИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ РОССИИ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ
Лучшая образовательная серия для детворы
14 дисков, наполненных знаниями и мини-играми
Идеальное сочетание обучения и развлечения
Яркая, красочная мультипликационная графика
Запоминание учебного материала в игровой форме
Любознательный Дракоша - учитель на все времена
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 200 МГц; Видео SVGA;
64 Мб RAM; Клавиатура, мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 300 МГц, Видео 8 Мб; DirectX®8.1.
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗООЛОГИЯ
ДРАКОША ПО СЛЕДАМ ВЕЛИКИХ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ
ДРАКОША И НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ МИРА
ССР
ДРАКОША В МИРЕ МУЗЫКИ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ ДРЕВНЕГО МИРА
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
WWW.MEDIA2000.RU
Media 2000
ИЗДАТЕЛЬСТВО
G.O.G. GAMES
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

Старая книга в новой обложке

Quake IV

Quake 2… Название, знакомое всем геймерам - от закаленных ветеранов виртуальных сражений до зеленых новичков, только вчера узнавших, с какой стороны берутся за мышь. В свое время эта игра установила стандарт для шутеров от первого лица, который продержался несколько лет - огромный срок для игровой индустрии, где подавляющее большинство игр становятся "калифами на час". Стандарт как в области технологии, так и в области игрового процесса - и в первую очередь в области многопользовательской игры. Количество игр, созданных на базе движка Quake 2 настолько велико, что перечисление может занять добрую четверть этого текста. Пожалуй, большим количеством игр, выпущенных на базе движка, может похвастаться только следующая часть серии - Quake 3. Но это уже другая история. Нашего текущего реципиента в полной мере касается только и исключительно вторая часть серии.



НАША СПРАВКА: ***абот-чик:*** *Raven Software,* ***Издатель:*** *Activision,* ***Жанр игры:*** *FPS,* ***Дата выхода:*** *18 октября 2005,* ***Требования:*** *P4-2.0, 512MB RAM, 64MB 3D Card,* ***Рекомендовано:*** *P4-3.0, 1024MB RAM, 256MB 3D Card.*

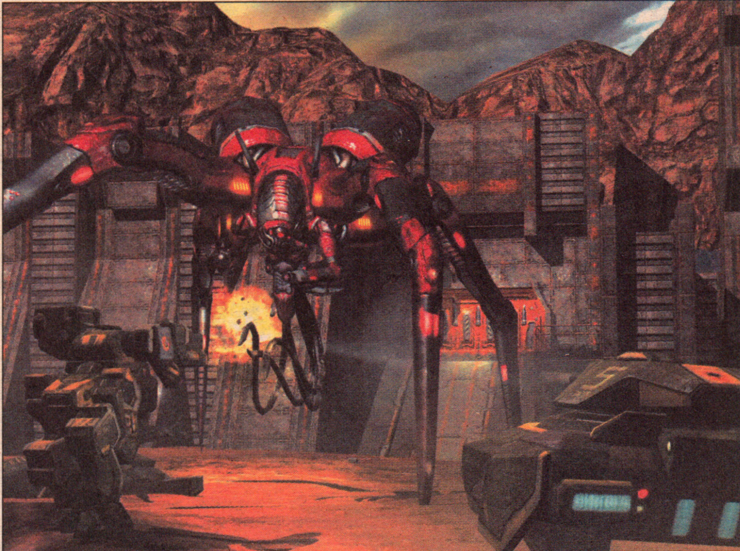
«Где-то я это уже видел...» (геймер)

Собственно, взаимосвязь первой и четвертой частей серии видна невооруженным взглядом – взаимосвязь сюжетная. Действие четвертой части происходит после событий, имевших место в Quake 2. Война на планете Строггос, несмотря на победу сил землян (как выяснилось, локальную) продолжается, постоянно прибывают новые взводы Корпуса Морской Пехоты и механизированные части. Из полностью провальной операции времен Quake 2 получилась вполне прогрессивные (для землян) военные действия. Из узких коридоров подземных баз действие переместилось в том числе и на поверхность. Эта война является полномасштабной во всех смыслах этого слова. Вот только насколько это хорошо для игры – вопрос отдельный.

«Visual contact, sir!»

Стоит вспомнить, чем, помимо качественного игрового процесса и эталонности в области многопользовательских игр была серия Quake. Каждая из первых трех частей становилась эталоном технического прогресса в области компьютерных игр – передовые на момент выхода движки, безупречно отлаженные, выдающие на экраны великолепную графику – именно этим всегда отличалась самая известная серия шутеров от первого лица в мире. Первая часть Quake стала первой игрой, созданной на полностью трехмерном движке. Это была величайшая революция в области игровой графики. Также первый Quake – это первая игра, принесшая нам действительно ураганный геймплей на огромных по меркам тех времен скоростях. Вторая часть принесла революцию поменьше, но также весьма ощутимую – революцию в области как уровня графики, так и открытого и удобного для разработчиков движка, а также на годы стала эталоном в области многопользовательских баталий. Популярность игры, обусловленная качеством, была настолько высока, что являющийся на сегодняшний день знаменитостью Дмитрий Пучков, более известный общественности как Старший оперуполномоченный Гоблин, на основе игры написал художественное произведение «Санитары подземелий» и несчетное количество практических руководств по многопользовательской игре, также облаченных в художественную форму. Ну и, наконец, третья часть принесла все ту же графическую революцию, хотя и намного меньшего масштаба, но самое главное, что дал нам Quake 3 – это движок. Великолепный движок, на базе которого было создано несчетное количество шутеров от первого лица – фактически, начиная с 1999 года каждый второй шутер (не считая бюджетно-проходных поделок корейских разработчиков) базировался на движке Quake 3. Medal of Honor: Allied Assault с тремя дополнениями, Call of Duty с дополнением, Star Trek Voyager: Elite Force в двух частях, Soldier of Fortune 2... список можно продолжать и продолжать. Так вот, основная мысль, к которой я подвожу читателя – любая часть Quake несла в себе графическую революцию.

Quake 4 базируется на движке Doom 3 – движке не лучшего качества, отвратительно оптимизированном и выдающим не лучшую на сегодняшний день графику. Глаз поражает уже первая игровая заставка на движке – угловатая голова мертвого десантника крупным планом. После весьма приятственной графики Half-Life 2 подобные графические экзерсисы выглядят как минимум издевательски – особенно в игре, принадлежащей к серии Quake. Дальше больше – дизайн уровней мог бы порадовать любителей кубизма или традиционалистов-маньяков, для которых кубизм образца 1996 года является эталоном. На мой взгляд, подобное оформление игры, вышедшей в конце года 2005 само по себе может послужить одним из гвоздей в крышку гроба. Кстати, учитывая паршивую оптимизацию движка, системные требования реципиента наводят на весьма грустные мысли – назвать их необоснованными означает примерно то же, что назвать чемпиона мира по пауэрлифтингу неслабым человеком. Что



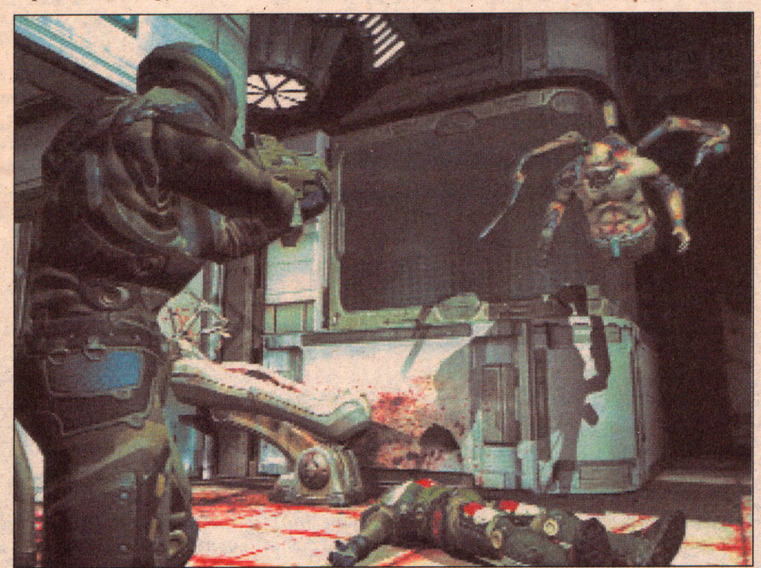
особенно радует, так это те самые системные требования в исполнении московских пиратов (на задней части коробок с дисками, как обычно) – «8мб видеопамяти». Я прошу прощения у уважаемых попугаеносцев, но покажите мне дауна, который хотя бы задумается о попытке запуска данного продукта на подобной видеокарте, не говоря уже о том, чтобы привести подобную попытку в исполнение.

«Show me your best, Strogg!» (лейтенант Восс, командир героя)

Что касается игрового процесса, то и в этой области четвертая часть серии отошла от привычных рамок. Впрочем, не больше, чем третья, но это уже ненужная лирика. Вернемся к нашим шерстяно-рогатым животным. Времена героев-одиночек вроде десантника из Quake 1 и 2 ушли, уступив место командным действиям. Сразу видно, что очень большое влияние на разработчиков оказали такие игры, как Halo, Call of Duty и Star Trek Voyager: Elite Force. Игроку не дают возможности управлять членами отряда напрямую, взаимодействие с однополчанами полностью отдано в распоряжение скриптов – так же, как это было реализовано в Halo. Что еще больше усиливает сходство с продуктом компании Bungie, так это четкое отделение героя от всех остальных бойцов – на игрока постоянно возлагаются более сложные задачи, чем на остальных, он всегда впереди, «на лихом коне». Подобный подход заставляет чувствовать себя если и не уникальным, то, по крайней мере, особенным. Впрочем, так и должно быть – в конце концов, игра создается для развлечения игрока.

Некоторое влияние на игру явно оказала дилогия Half-Life – скриптовых сцен по всей игре раскидано огромное количество. Очень многое отдано на то, чтобы показать игроку, что этот мир и населяющие его люди живые. Получается, на мой взгляд, на четверочку с минусом. Нужно признать, что разработчикам удалось создать вполне цельный мир – линейный и не допускающий вариантов, но достаточно реалистичный (насколько можно в принципе назвать реалистичным фантастический мир). Хотя, разумеется, не все так гладко, как могло показаться поначалу. На взгляд человека, самую малость соображающего в военном деле, игра несет в себе огромное количество ляпов. Глаза начинает резать с самого начала – обмундирование солдат, например. Разумеется, можно допустить, что в будущем были открыты материалы или созданы сплавы, которые при минимальном весе обладают способностью удерживать попадания пуль большого калибра – однако если брать современные реалии, то мне откровенно жаль солдат, вынужденных таскать на себе около шестидесяти килограмм одного только бронекомплекта, без учета вооружения и боекомплекта. Впрочем, если придирки к средствам индивидуальной защиты можно счесть мелочными и притянутыми за уши, то претензии к оружию так классифицировать не получится – ибо шила в мешке не утаишь, а руки и головы у создателей местного оружия растут явно не из положенного места. Возьмем, к примеру, местную «единичку» – пистолетного формата «бластер»: большой и страшный, явно прослежи-

вают тенденции фрейдистских пистолетов вроде Desert Eagle – только вот под определение армейских пистолетов подобное оружие никогда не попадало и не попадет – из-за габаритов и веса. А габариты и формы у данной единицы вооружения такие, что в случае отсутствия стройматериалов ящик-другой этих бластеров можно использовать в качестве кирпичей для возведения стены. Кстати, принцип работы бластера явно слизан с аналогичного оружия из первой части Unreal'a. Позитивных эмоций не добавляет и местный автомат – нечто, очень напоминающее по форме ASMD Pulse Rifle из Unreal Tournament 2003/2004, страдающее полным отсутствием приклада, зато снабженное оптическим прицелом с малой степенью увеличения. Для чего убрано одно, и добавлено второе, лично мне не ясно. Учитывая калибр данного автомата (вполне можно основываться хотя бы на размере щели для выброса гильз – 7.62х51, не меньше), стрельба из него без использования плечевого упора представляется возможной только по принципу «куда угодно, кроме цели», а не особо крупные бойцы, судя по всему, вполне могут использовать его в качестве реактивного двигателя для экстренного отступления спиной вперед. Гранатомет, который можно перепутать с другим оружием из все того же UT2003 – с BioRifle, более известным в народных массах как «соплемет», представляет собой не менее маразматическое произведение дизайнерско-моделлерского искусства. Учитывая, что все армейское оружие испытывает тенденцию к уменьшению размеров и массы, как подобная бандура могла попасть на вооружение армии – вопрос, который в моей голове уже не первый день стоит поперек. Дальше – больше, и копаться в этом шизомилитаризме мне не слишком хочется, благо каждый может продолжить мое неблагодарное занятие самостоятельно.



По большому счету, Quake 4 оставляет до крайности двойственные впечатления – с одной стороны, получилась довольно-таки толковая игра, записавшаяся в родственники к Halo, с достаточно увлекательным и ненапряжным игровым процессом, вполне способная скрасить несколько вечеров. С другой же стороны никак не отпускает ощущение того, что носящая это название игра должна предлагать игрокам несоизмеримо больше, чем то, что у нас имеется. Революция на этот раз прошла мимо. На самом деле, при игре в Quake 4 из головы никак не желает выходить мысль «Это Quake 2, только на новом движке.». Вот только, попрошу заметить, что революционным и сверхкачественным Quake 2 был на момент своего выхода. А на сегодняшний день подобные ремейки, пусть даже скрашенные заимствованиями из более новых продуктов, не особо способны заинтересовать игроков. Кроме того, очень хочется отметить жуткое упущение и сказать что-нибудь вроде «Нет, это не Quake.» – полное отсутствие крови и джибзов. Расчлененка отсутствует как класс. Тела строггов испаряются с легким зеленоватым свечением, не оставляя возможности шарахнуть гранатой в заполненную телами комнату. А возможность сыграть головой противника в футбол – мелочь, казалось бы, но мелочи делают общую картину – и этих мелочей в игре нет. Политкорректность, к сожалению, пролезла туда, куда ей лезть ни в коем случае нельзя – в игру, которая обязана быть брутальной. В общем, идиотские законы, хранящие хрупкую психику беременных женщин и тупых детей до шести лет (которые, что характерно, в это играть не будут), испортили еще одну игру. Очень жаль.



Эту игру могут спасти только две вещи – преданность фанатов, которые, разумеется, будут рады «снова завалить того самого (подставить вид монстра по вкусу)» и сюжет, который наконец-то присутствует в игре в нормальном виде. Хотя и здесь никак не отпускает ощущение дежа-вю... В общем, мнение объективное – шестерка из десяти, мнение для фанатов – восьмерка из стольких же. Однако, учитывая, что ярые фанаты в последнее время поизвелись, судить эту игру будут не по признаку названия, а с высоты понятий «клонирование», «заимствование» и «плагиат» – ведь, с какой стороны не посмотри, а вся игра замешана именно на этих трех составляющих. Король умер.

PS

И все-таки, несмотря на все вышесказанное, игра достойна того, чтобы пройти ее хотя бы до середины – в сюжетной линии и игровом процессе присутствует совершенно замечательный ход, который определенно стоит увидеть. Нет, спойлеров не будет.

Алексей «SLON the CAMPER» Попенков

Создай свою историю

«Игра – последовательность интригующих возможностей».
Сид Мейер

Civilization IV

Настольная игра «Civilization» от Фрэнсиса Трешема (Francis Tresham) появилась в Великобритании в 1980 году. С помощью системы карточек, фишек и таблиц, автору удалось отобразить торговлю, примитивное градостроительство и глобальные бедствия, а начиналось все с предоставления каждому участнику фигурки поселенцев, обозначающей 7 тысяч человек, готовых последовать за лидером куда угодно. Большим поклонником игры стал тогда еще только начинающий свою карьеру разработчик – Сид Мейер (Sid Meier)

НАША СПРАВКА:
***Разработчик:** Firaxis Games, **Издатель:** Atari, **Жанр игры:** TBS, **Дата выхода:** 25 октября 2005, **Требования:** P4-1.4, 256MB RAM, 64MB 3D Card, **Рекомендовано:** P4-2.4, 512MB RAM, 128MB 3D Card.*

В конце 2004-го Atari продала права на марку сериала холдингу Take-Two Interactive. Выпустив в этом же году «Pirates!» – обновленную версию игры MicroProse 1987-го года – разработчики позаимствовали оттуда движок «Gamebryo» и с удвоенной силой принялись доделывать «Civilization IV», к которой впервые приступили осенью 2003-го. Всего два года потребовалось авторам на то, чтобы показать всем, что к предстоящему 15-летнему юбилею сериала, он не только не утратил свой



потенциал, но и, наоборот, еще больше эволюционировал, умудрившись прекрасно сохранить дух оригинала.

Трудовой коллектив составил 38 сотрудников Firaxis, где генераторами идей в этот раз выступили молодые разработчики, уже принимавшие участие в создании «Civilization III» или ее дополнений. Сид Мейер, являющийся директором творческого отдела, лишь участвовал в отборе инноваций и лично их опробовал, контролируя происходящее, но пытаясь не слишком вмешиваться. В основу изменений была положена попытка углубить прежде слабые области игры, несколько ее упростить для всех новичков и предоставить пользователям возможность автоматизировать рутинные обязанности, позволив сосредоточиться на главном. К тому же удалению или модернизации подверглись аспекты, ранее вызывавшие нарекания.

Неплохой обучающий режим включает одну карту, где вашим гидом в мир новинок выступит трехмерная и говорящая модель Сида Мейера. Tutorial позволит основать парочку городов, исследовать несколько технологий, мельком взглянуть на строительство, перемещение юнитов, дипломатию, а затем плавно перетечет в обычную игру, правда, на небольшой карте.

В режиме сценариев названия говорят сами за себя «Война за независимость США», «Северо-Африканская кампания Второй мировой войны», «Планета Земля», «XI век» (крестовые походы), «Ледниковый период» (переносящий на 200 столетий назад), «Греки» (600-й год до нашей эры). Как обычно, авторы реальных карт попытались максимально точно смоделировать происходящие события и особенности развития их участников.

Есть здесь возможность быстро приступить к игре или детально настроить свою будущую партию. В списке определяемых параметров значатся число участников (до 18-ти), уровень сложности (всего – 9), нации, правила (воинственный AI, союз компьютерных оппонентов против игрока, возможность заключать вечные союзы, присутствие и активность кочевников и т.д.), размер карты, климат, суммарная площадь водоемов, начальная эра и другие. Так, если вам нравятся карты с островами, то можно выделить каждому по одному большому острову или же добавить еще несколько ничейных, а заодно нужно определиться с количеством мелких островков. Огромная карта здесь по площади оказывается даже меньше большой территории в предыдущих частях, что произошло из-за новой графики.

Темп игры можно выбрать в одном из трех вариантов: быстрый, обычный и эпический. В первом случае события будут протекать быстрее, чем раньше, а в остальных – на развитие технологий и сбор ресурсов потребуется намного больше времени.

Состав игровых цивилизаций меняется от игре к игре. В данном случае их 18, куда попали как завсегдатаи и гости дополнений, так и новенькие. Здесь нашлось место для русских, американцев, французов, немцев, японцев, китайцев, монголов, ацтеков, инков, индусов, арабов, египтян, британцев, греков, римлян, испанцев, персов и даже малийцев. У 8 народов имеются по 2 исторических лидера (у остальных – по одному) со своими уникальными чертами. Людовика XIV отличают организованность (уменьшение расходов на содержание) и креативность, а Петр Великий – экспансионист (увеличивает темп роста населения). Эти способности найдут отражение в виде выпадающих во время игры бонусов, а заодно и служат описанием характеров соперников, позволяя предугадать их стиль поведения. Помимо этого, у каждой нации есть один уникальный юнит, например, танк «Panzer» у немцев, представляющий собой юнит, превосходящий свой типовой аналог, доступный всем остальным.



В игре допустимы следующие условия победы: по очкам (начав в 4000 году до н.э. и закончив в 2050, будет произведен подсчет достижений каждого выжившего), доминирование (необходимо контролировать 70% мира и 25% его населения), завоевание (ликвидация соперников), космическая гонка (победа присуждается тому, кто первым соберет корабль для отправки на Альфу-Центавра), дипломатическая (с появлением ООН участники голосуют, выбирая мирового лидера), культурная (потребует трех городов с легендарным статусом, присуждаемым за накопление нескольких десятков тысяч культурных очков).

Уже в первый ход поселенцев вы заметите, что на карте синими кругами отмечены наиболее благоприятные с точки зрения ресурсов для нового города места, причем, позднее такие точки придется искать, путешествуя. Вскоре у вас появится рабочий, которому теперь выпала нелегкая роль обустройства окрестных клеток. Базовыми объектами являются ферма (бонус к еде), шахта (бонус к производству) и золотоносный коттедж. Последний со временем превращается в деревню, а затем и в городок, назначение которого состоит в генерации дополнительных денег. Позднее откроются такие объекты, как форт, мельница, пастбища и другие варианты усовершенствования предыдущих. На карте следует отыскивать любые из 31 вида стратегических ресурсов (слоновая кость, железо, камень, золото и другие), ставить на этой клетке объект соответствующей инфраструктуры, соединять его дорогой с ближайшим городом, а затем и со столицей, после чего предоставляемый материал распространится по всему государству. Некоторые ресурсы делают людей счастливее, другие ускоряют строительство, а самые важные разрешают постройку определенных юнитов, т.е. без найденных лошадей всадников не будет, если, конечно, недостаток не будет восполнен через торговлю (автоматически внутренние пути прокладываются в соседние порты или по рекам).

В строительстве главным новшеством стала отмена возможности перевести прогресс одного здания на другое, т.е. при смене объекта накопленные производственные очки исчезают, но не насовсем. Когда вы вновь вернетесь к тому, что оставили, из их суммы лишь вычтут штраф, обозначающий естественную убыль. Загрязнения, постоянно возникающие от мегаполисов, и беспорядки ушли в прошлое, зато теперь недовольные просто работают медленнее, поэтому нужно искать способы исправления ситуации. Некоторые крупные города приобретают специализацию, становясь промышленными или аграрными центрами.

К интересному, но короткому вступительному ролику добавилось почти три десятка новых видеоклипов для Чудес Света, музыку к которым сочинил мистер Бриггс. Если раньше при удачном стечении обстоятельств и низком уровне сложности можно было построить у себя все такие грандиозные проекты, то теперь это вряд ли удастся. Некоторые Чудеса можно завершить только до окончания определенной эры, другие – потребуют предварительной постройки какого-либо здания (маяк – «Александрийский маяк») или условий, к примеру, выхода к морю. К тому же оппоненты в этом плане активизировались и составляют серьезную конкуренцию. Если первым завершить такой проект вы не успели, то взамен накопленных очков получите адекватное количество золота. Благодаря незаметной системе сообщений приходится часто пропускать важную новость о постройке нового Чуда в чужой стране, а потом остается лишь удивляться, почему оно не появляется в списке строительства. Слегка компенсировать это призваны общие минорные Чудеса (по два на каждый город за всю игру).

Дерево технологий включает около 85 открытий. Оно было полностью переработано, хотя большинство знакомых названий никуда не пропало, зато требования к технологиям стали мягче, поэтому теперь для появления в списке нового исследования достаточно лишь выйти на него через любое из связанных с ним





«цивильная жизнь»

открытий. В связи с этим возросла роль обмена технологиями, ведь каждый выбирает свой путь, концентрируясь на экономике, социальной сфере или военном деле.

Система смены государственного строя уступила место регулированию различных аспектов жизни общества. В каждом из 5 пунктов (правительство, законодательство, трудовые ресурсы, религия, экономика) со временем откроются по 5 вариантов. Так, рабство позволит обменять население на производственные очки, а меркантилизм не разрешает торговать с соседями. Получаемые здесь бонусы обычно заставят взамен выплачивать бОльшие суммы на содержание. Расширение государства затруднено тем, что каждое новое поселение, здание или юнит добавят нагрузку на вашу казну, а в большинстве случаев потеря денег чревата расставанием с имуществом. Со временем эти административные расходы можно уменьшить через суды, рынки, банки и т.д.

Теперь вы можете выбирать одно из семи верований, включающих буддизм, индуизм, христианство, конфуцианство, ислам и иудаизм. Город страны (один из близких к центру), которая первым откроет необходимую технологию, провозглашается столицей религии. Авторы проявили корректность, поэтому уникальных плюсов это не несет, но позволяет расширить зоны влияния или может стать причиной конфликтов. Желаемую веру вы можете объявить национальной, и тогда она будет распространяться на новые города. С другой стороны, соседи-иноверцы будут вынуждать вас отказаться от вашей религии в пользу своей, накапливая ненависть, а с помощью рассылки во все концы света миссионеров их придется переубеждать. Единство вашего собственного народа дает положительный эффект, поэтому обычные города можно конвертировать в желаемую веру, но провоцировать раскол получением в одной стране двух различных религиозных столиц невыгодно: В специальной таблице будет видно, чье влияние на данный момент сильнее.

В любой из ходов в одном из крупных городов вашей страны может родиться великий деятель (строитель, проповедник, музыкант или художник), имена которых заимствованы из истории (Архимед, Ньютон, Фрэнсис Бэкон и множество других). В нужное время их способности можно использовать. Так, великий инженер может присоединиться к городу, немного увеличив его продуктивность, помочь почти мгновенно завершить любой проект, а если соединить парочку таких умов, то можно инициировать «золотую эпоху», на время ускорив развитие цивилизации.

Расширились дипломатические возможности, поскольку теперь у каждой страны имеются свои границы, быстро расширяющиеся с укрупнением городов, которые юниты другой державы могут пересечь только в случае войны или по согласию сторон. Во время переговоров можно наблюдать трехмерного персонажа, представляющего лидера, наделенного многообразием жестов для демонстрации эмоций. Торговля, обмен картами (теперь AI вынужден исследовать территории, как и обычные игроки), попытка столкнуть два государства в войне, самому в ней не участвуя, и даже союз значатся в возможностях, причем, именно открытие границ больше всего интересует оппонентов, чтобы они могли свободно изучить вашу территорию и проходить ее насквозь при необходимости.

В зависимости от сложности оппоненты ведут себя по-разному. С этим у серии проблем никогда не было, но механизм опытности соперников не изменился. На высоком уровне им предоставляется большое количество бонусов, благодаря которым они развиваются и строят все быстрее, чем обычные игроки, поэтому одолеть их будет очень непросто.

Общее число юнитов уменьшилось, зато устаревшие отряды можно модернизировать. В бою армия больше не представляет собой сообщество отдельных подразделений, а действует единой силой, рассчитываемой по множеству факторов, включая тип ландшафта. Приказ об укреплении теперь приносит по 5% бонуса к защите за каждый ход, пока его общий размер не достигнет 25%. Победители в боях получают опыт, который можно потратить на их усовершенствование (всего – 41 вариант), просто сделав их сильнее или же позволив им лучше драться в определенных условиях, или даже увеличить шанс выпадения первой атаки, поэтому менеджмент армий теперь стал еще важнее. Возросла роль скаутов, обладающих специальными способностями в части безопасного изучения заброшенных деревень, но уязвимых к диким животным и кочевникам.



Положительных моментов у интерфейса много, но и недостатки имеются. При желании с экрана его вообще можно убрать, а управлять городом теперь можно, даже не входя в него, хотя соответствующий экран получился не слишком удобным и требует постоянной прокрутки разных ползунков. Некоторые иконки чересчур маленькие и могли бы быть покрасивее; не хватает подробной системы фильтров новостей, которые по умолчанию вообще не отвлекают на себя внимания. Даже юниты здесь умеют сами исследовать местность или отправиться в указанную точку на континенте, а рабочие могут сами обустроить место вокруг ближайшего города. Почему-то не разрешается выбирать уровень интеллекта каждого оппонента, зато нашлось место для часов с будильником для тех, кто успокаивает себя сказкой про то, что текущий ход будет последним.

В обновленном справочнике Civilopedia пропало большинство гиперссылок, т.е., читая описание от какой-нибудь технологии, нельзя моментально попасть на страницу появляющегося после нее строительного объекта. Зато объем всплывающих подсказок настолько велик, что там даже уместились советы от Сида Мейера по разным вопросам.

Трехмерное графическое исполнение, базирующееся на движке «Gamebryo», позволяет как угодно масштабировать камеру и поворачивать ее на 45 градусов как влево, так и вправо. Красивая местность и неплохие модели юнитов дополняются прекрасной анимацией. Уровень воды колышется, деревья качаются, а режимы камеры позволяют перевести ее в виды, присутствующие в предыдущих частях сериала. Самое приятное изменение состоит в отображении городов, где прямо на карте теперь видно почти все, что в них построено, включая Чудеса света. Поскольку набор последних никогда не известен заранее, авторы в этом плане проделали огромную работу. Приятной цветовой гаммой наделен и дизайн интерфейса, где шрифт и выделение слов сделаны грамотно.

Звуковых эффектов вполне достаточно. Во время генерации карты вам покажут последовательность картинок о появлении мира, что напомнит о первой части серии. Закадровый текст к ней, как и изречения известных мудрецов после развития новой технологии, прочитал Леонард Нимой, также известный как мистер Спок, голос которого узнают все, кто хотя бы раз смотрел эпопею Star Trek на языке оригинала. Не для каждой игры исполнительный директор компании готов перевоплотиться в композитора, но Джефф Бриггс это все-таки сделал, создав одну из самых сильных сторон игры – музыкальное сопровождение, включающее 76 композиций и представляющее собой полноценный саундтрек. Мало того, что здесь вы услышите знаменитые творения выдающихся музыкантов таких эпох, как Барокко, Ренессанс И Классицизм, включая Баха, Бетховена и даже Римского-Корсакова, так, вдобавок, Джефф еще и лично написал почти половину мелодий, вспомнив все, что пришлось выучить для получения докторской степени в области музыкальной теории и сочинительства. В результате различные лидеры получили уникальные треки, а тишины здесь не бывает никогда, ведь на глобальной карте звучит одна композиция, а при приближении к одному из ваших городов включается другая, подчеркивающая национальный колорит.

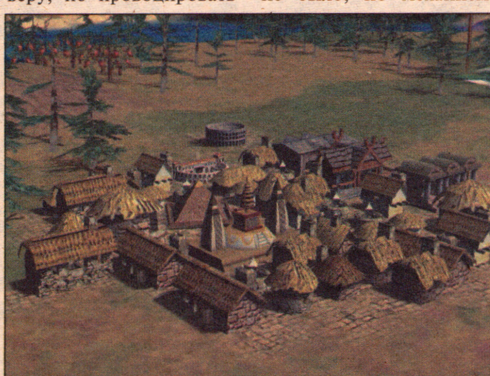
Разработчики называют свое последнее творение самым доступным для моддеров всех стран. Открыв обычный встроенный редактор World Builder, даже начинающий сможет через систему point & click наполнить карту желаемыми объектами. Более опытные с помощью XML-редактора смогут создать новые юниты, цивилизации и даже технологии. Программисты быстро поймут, как влиять на случайные события, чтобы создать сценарий с требуемыми условиями, а для самых продвинутых разработчики даже обещают вскоре открыть модуль для изменения поведения оппонентов.

Не обошлось и без технических проблем, самой серьезной из которых является утечка памяти, происходящая вне зависимости от конфигурации компьютера. При попытке начать игру с 18-тью участниками на огромной карте в первом же ходу частота смены кадров падает практически до нуля. При уменьшении числа игроков вдвое, ситуация налаживается, но лишь до последних столетий, где то же самое происходит при наличии масштабных военных конфликтов. Проведя несколько часов в игре и покинув ее, еще несколько минут компьютер будет возвращаться из почти парализованного состояния в обычное. Такая же проблема наблюдалась в игре RollerCoaster Tycoon 3, но она была успешно решена одним из патчей.

Мультиплеер включает возможность игры через локальную сеть, Интернет, электронную почту и бесценный Hot-seat, о котором часто забывают. В игре по сети ходы можно проводить одновременно для экономии времени, а для самых нерасторопных предусмотрен таймер, где если кто-то не уложился в отведенное время или выбыл, то на голосование всех участников партии выносится вопрос о замещении его компьютером, дальнейшем ожидании или сохранении и продолжении игры, пока он в нее не вернется. Команды взаимодействуют еще сильнее, совместно договариваясь о новых технологиях, строительстве и вырабатывая военную стратегию.

Если в прошлом году лучшей исторической стратегией стала Rome: Total War, то в этом – данный титул остается за Civilization IV, представляющей собой почти безупречный шедевр мастеров своего дела. Игра продолжает традицию предшествующих эпизодов, сохраняя колоссальный потенциал долгожительства, ведь каждая новая партия здесь всегда будет уникальна и непредсказуема.

Unicorn



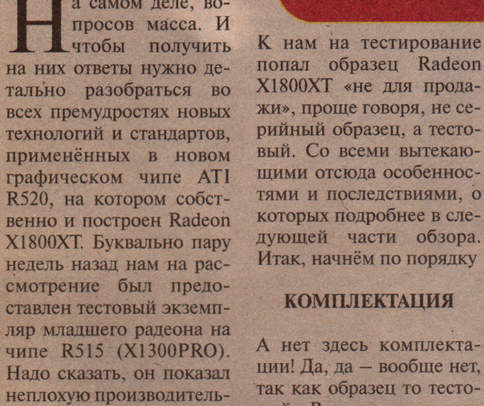






Наконец настал тот момент, когда мы можем по настоящему (не изучая пресс-релизов и тестов недобросовестных западных обозревателей) сравнить между собой бойцов в особо тяжёлом весе среди графических ускорителей – nVidia GeForce 7800GTX и ATI Radeon X1800XT. Про первую видеокарту мы уже сейчас можем рассказать довольно много, так как не раз тестировали её серийные образцы от разных производителей. С ATI Radeon X1800XT ситуация иная, о данной видеокарте известно крайне мало если не учитывать слухов да вышеупомянутых псевдо тестов. Какой же он этот самый X1800XT? Неужели ATI опять удалось обставить nVidia и выпустить самый мощный на сегодняшний день графический ускоритель?

БИТВА ТИТАНОВ: Radeon X1800XT vs GeForce 7800GTX



На самом деле, вопросов масса. И чтобы получить на них ответы нужно детально разобраться во всех премудростях новых технологий и стандартов, применённых в новом графическом чипе ATI R520, на котором собственно и построен Radeon X1800XT. Буквально пару недель назад нам на рассмотрение был предоставлен тестовый экземпляр младшего радеона на чипе R515 (X1300PRO). Надо сказать, он показал неплохую производительность в сравнении со сверхпопулярным 6600GT от nVidia. Компании ATI осталось только снизить цену и X1300PRO станет отличным вариантом для установки в бюджетные компьютеры. С моделью X1800XT всё гораздо сложнее ведь это High-End, это лучшее что может предложить ATI и цена у неё соответствующая, поэтому компромиссов быть не может, либо тотальное превосходство над конкурентом в лице GeForce 7800GTX либо же полное поражение. Стоит заметить, что Radeon X1800XT имеет превосходство перед GeForce 7800GTX, в частности, частоты работы у X1800XT несколько выше – 625 мегагерц на графический процессор и 1,5 гигагерц на видеопамять против 430 мегагерц и 1,3 гигагерц у 7800GTX. Действительно неплохое преимущество, но, учитывая тот факт, что X1800XT сильно запоздал с выходом, и стоило ожидать более высоких рабочих частот, нежели у 7800GTX. По сути, компания ATI сделала обычный маркетинговый ход, для того чтобы её продукция выглядела более привлекательно. Так что можно считать это преимущество неким подарком для тех, кто не покупал 7800GTX и продолжал ждать X1800XT.

К нам на тестирование попал образец Radeon X1800XT «не для продажи», проще говоря, не серийный образец, а тестовый. Со всеми вытекающими отсюда особенностями и последствиями, о которых подробнее в следующей части обзора. Итак, начнём по порядку

КОМПЛЕКТАЦИЯ

А нет здесь комплектации! Да, да – вообще нет, так как образец то тестовый. Вот вам и первая особенность. Причём, когда мы тестировали X1300PRO, то там хоть драйвера были. А здесь вообще пусто, хотя и карта вроде на порядок дороже. На самом деле, рядового потребителя это не должно особо волновать, так как тестовые образцы в магазин попадают крайне редко. Из-за отсутствия драйверов пришлось искать их в Интернете. На момент тестирования, самой последней версией доступной для скачивания были ATI Catalyst 5.11.

Огорчает то, что вместе с тестовым образцом не поставлялось никаких кабелей и переходников, соответственно, нет возможности по видео выводу изображения на телевизор.

ВНЕШНИЙ ВИД И ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУКЦИИ

На первый взгляд видеокарта Radeon X1800XT кажется гигантской. Но, если сравнить её габариты с 7800GTX, то сразу всё становится на свои места. Такие уж они – High-end видеокарты, о компактности не может быть и речи. Так что для того чтобы установить X1800XT в свой компьютер, необходимо запастись корпусом Big-Tower и блоком питания ватт эдак на 500. Если с блоком питания всё ясно (мощные видеокарты всегда отличались повышенным энергопотреблением), то вот большой корпус действительно необходим владельцу 1800XT как воздух. Дело в том, что в борьбе с избыточным тепловыделением R520 компания ATI пошла на крайние меры и в качестве референсной системы охлаждения применила двуслотовую конструкцию, с низкооборотистым кулером и отдельным воздуховодом. Мы не в первый раз встречаемся с такой системой охлаждения, помнится, некоторые особо экстремальные версии Radeon X850XT отличались тем, что на них устанавливали как раз такую систему. Что ж, теперь это стало стандартом для топовой модели от ATI. Из личных ощущений: скажу сразу – шумит кулер не сильно, но занимает целых два слота. Это непозволительная роскошь, особенно учитывая тот факт, что помимо видеокарты на тестовом компьютере стояли ещё 4 карты расширения вроде ТВ-тюнера и отдельной звуковой карты. Шум шумом, а как быть с эффективностью? На этот раз ради такого важного тестирования нами на вооружение был взят прибор, измеряющий температуру нагрева с помощью лазерного луча. Погоняв систему с полчаса в особо ресурсоёмких тестах, мы замерили температуру. И вот полученные результаты: 45 градусов температура на поверхности радиатора Radeon X1800XT против 37 градусов у GeForce 7800GTX. При измерении температуры с обратной стороны видеокарты (под графическим процессором) температура X1800XT равнялась 62 градусам Цельсия против 58 у 7800GTX. Горячим получился новый чип у ATI, и более навороченная система охлаждения, нежели у видеокарты от nVidia ему, видимо, не особо помогает.





Раз уж речь зашла непосредственно о графическом чипе R520 то я думаю, стоит огласить его технические характеристики. Построен данный чип по новому 0,09 мкм техпроцессу. Рабочая частота R520 – 625 мегагерц. Естественно, что такой мощный графический чип без хорошей видеопамяти не стоит и ломаного гроша. Компания ATI учла этот факт и оснастила своё детище аж 512 мегабайтами видеопамяти! Да не простой памяти, а сверхбыстрой GDDR3 производства Samsung, которая работает на заоблачной даже по сегодняшним меркам частоте 1.5 гигагерц. Пожалуй, это наиболее мощное решение из всех, что мне приходилось тестировать. Стоит отметить, что на рынке будут появляться и более дешёвые версии X1800 оснащённые 256 мегабайтами видеопамяти работающей на заниженной частоте. Нам же на тестирование достался самый дорогой и самый мощный вариант Radeon X1800.



Как и все современные видеокарты, ATI Radeon X1800XT имеет два DVI-разъема, они позволяют подключить к видеокарте два LCD-монитора и использовать их одновременно. Помимо этого имеется многофункциональный ТВ-выход, разъём которого похож на стандартный S-video, к нему подключается видео-переходник, который идёт в комплекте, и уже через этот переходник подсоединяются внешние источники (видеокамеры, DVD-плееры и прочее). Данная видеокарта предназначена для установки исключительно в материнские платы с поддержкой PCI Express 16x. После подробного внешнего изучения, можно сказать, что ATI Radeon X1800XT действительно является High-end видеокартой безо всяких оговорок. Внешний вид более солидный, чем у 7800GTX, однако, эта нелепая двуслотовая система явно не украшает карту. Скорее всего, в ближайшем будущем появится много модификаций X1800XT, в том числе и с водным охлаждением.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Для сравнительного тестирования видеокарт использовался наш стандартный компьютер на базе процессора AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939), теперь уже с двумя гигабайтами оперативной памяти. На материнскую плату DFI lanparty UT nF4 Ultra (чипсет nForce4) поочерёдно устанавливались видеокарты ATI Radeon X1800XT 512MB и не так давно протестированная нами BFG GeForce 7800GTX OC 256MB. В качестве тестовых приложений использовались: Quake 4, F.E.A.R, Half-Life 2: Lost Coast, Serious Sam 2, BattleField 2 и Need for Speed Underground 2.

При сравнительном тестировании ATI Radeon X1800XT и BFG GeForce 7800GTX OC настройки в играх выставлялись на максимально возможный уровень для того, чтобы выявить производительность обеих видеокарт в самых тяжёлых режимах. Мы намеренно не стали тестировать видеокарты в тестах серии 3Dmark, так как целью тестирования является, прежде всего, определение производительности в реальных играх нового поколения. Именно поэтому из списка игр были вычеркнуты прошлогодние игры вроде Doom3 и FarCry. В качестве своеобразного супер теста использовался недавно вышедший Half-Life 2: Lost Coast, показы-

вающий практически все последние достижения игровой индустрии в плане графики. Также стоит отметить, что наличие 512 мегабайт видеопамяти у Radeon X1800XT не даёт серьёзного преимущества перед GeForce 7800GTX, которая имеет всего 256 мегабайт, так как на данный момент не существует игр, которые бы задействовали этот потенциал полностью.

Quake 4
Новый шедевр от id software. Очень качественный трехмёрный шутер продолжает традиции знаменитой серии Quake. В данной игре используются самые современные графические эффекты

ATI Radeon X1800XT 512MB – 64 Fps
BFG GeForce 7800GTX OC 256MB – 62 Fps

В первом же тесте ATI Radeon X1800XT вырывает победу у GeForce 7800GTX практически из зубов. Несмотря на то, что разница в два кадра в секунду не существенная, победа X1800XT налицо. Хотя честно признаться, я думал, что более высокие рабочие частоты дадут прирост хотя бы кадров на 10-15. Кстати, вы, наверное, удивлены, почему такие мощные видеокарты показывают всего по 60-65 кадров в секунду. Дело в том, что тестирование, как описано выше, проводилось при максимальных настройках в разрешении 1600x1200 точек, при этом было включено двукратное полноэкранное сглаживание и четырёхкратная анизотропная фильтрация. Так что, результаты более чем достойные.

F.E.A.R
Новый horror-экшн от Sierra. Отличная DirectX 9 графика, поддержка всех видов пиксельных шейдеров, а также динамического освещения делают эту игру привлекательной именно для владельцев High-End видеокарт, остальные могут не беспокоится.

ATI Radeon X1800XT 512MB – 53 Fps
BFG GeForce 7800GTX OC 256MB – 55 Fps

В данной игре BFG GeForce 7800GTX отыгрывает те два кадра, на которые обошла её ATI Radeon X1800XT в предыдущем тесте. Результат соответственно 53 против 55. Странное дело получается: пока что карты идут рядом по производительности. Кстати, в F.E.A.R тестирование проводилось в разрешении 1280x960 точек, больше поставить не получилось из-за ограничений в игре. Но и для такого разрешения нагрузка очень и очень неслабая. По сравнению с играми прошлого поколения здорово чувствуется улучшение графики и физики в играх, а вместе с этим и нагрузки на графические процессоры.

Half-Life 2: Lost Coast
По сути это всего лишь один уровень, построенный на «движке» Half-Life 2. Но зато, какой уровень – все графические эффекты собраны здесь, графика практически фотореалистична особенно это заметно в высоких разрешениях.

ATI Radeon X1800XT 512MB – 38 Fps
BFG GeForce 7800GTX OC 256MB – 49 Fps

Разработчики Lost Coast заранее предупреждают, что все красоты этого уровня можно увидеть только на High-End видеокартах. А это как раз то, что нам нужно! Но что мы видим – ATI Radeon X1800XT проигрывает 11 кадров в секунду своему оппоненту. Однозначно, это позор! Технически более совершенная с более высокими рабочими частотами видеокарта от ATI проигрывает и это притом, что изначально Half-Life 2 затачивался именно под карты ATI. Остаётся только констатировать факты. Что касается Half-Life 2: Lost Coast, то графика здесь потрясающая, разработчики были правы, некоторые пейзажи немудрено спутать с фотографиями.

Serious Sam 2
Похождения крутого парня в белой майке и синих джинсах продолжаются. Во второй части игры графика стала на порядок лучше, появились новые эффекты вроде HDR ну и конечно поддержка пиксельных шейдеров версии 3.

ATI Radeon X1800XT 512MB – 70 Fps
BFG GeForce 7800GTX OC 256MB – 67 Fps

Тестируемая ATI Radeon X1800XT опять немного вырывается вперёд. В разрешении 1600x1200 даже в самых жарких баталиях с участием пары десятков врагов никаких проблем с производительностью замечено не было. В целом производительность обеих видеокарт в данной игре можно охарактеризовать как отличную.

BattleField 2
На данный момент, пожалуй, лучшая многопользовательская игра, как по графике, так и по геймплею. И естественно очень требовательная к компьютерным ресурсам.

ATI Radeon X1800XT 512MB – 59 Fps
BFG GeForce 7800GTX OC 256MB – 54 Fps

Ну что ж Radeon постепенно начинает отыгрываться за позорное поражение в Lost Coast. В одной из самых ресурсоёмких играх результат Radeon X1800XT составил 59-60 кадров в секунду, что в среднем на 5 кадров больше чем у BFG GeForce 7800GTX. Как и во всех предыдущих тестах, графические настройки были на максимуме.

ИТОГ

Эх, если бы не досадный проигрыш в лучшем по качеству графики Half-Life 2: Lost Coast, можно было безоговорочно присуждать победу ATI Radeon X1800XT. Возможно, конечно, что это разработчики Lost Coast не достаточно оптимизировали свой продукт под новые видеокарты от ATI, но подобные отговорки уже не принимаются. Учитывая более поздний свой выход и более высокие рабочие частоты, новый продукт от ATI мог бы показать лучшую производительность. Согласитесь преимущество в 2-5 кадров в секунду перед конкурентом – не очень убедительно. Опять же ATI может спасти только грамотная ценовая политика, если 512-мегабайтные версии Radeon X1800XT будут продаваться по заявленной цене 550-600 долларов США, то тогда GeForce 7800GTX придётся потесниться на рынке High-End решений. В любом случае мы ещё вернёмся к теме производительности Radeon X1800XT и обязательно протестируем один из серийных образцов после начала их официальной продажи.

Продвинутый пульт

Как бывает приятно прийти домой после долгого рабочего дня, завалиться на диван и в расслабленном состоянии посмотреть телевизор или послушать музыку. Хорошо, что не нужно лишний раз вставать и переключать каналы или менять трек на компакт-диске. Какое всё-таки гениальное изобретение этот пульт дистанционного управления. Нельзя сказать, что его придумали ленивые люди, скорее на создание такого гениального устройства людей подвигла истинная необходимость. Многие возможно не знают, как выглядел первый пульт, поэтому я позволю себе, немного углубиться в историю созданию этого устройства.

Первые пульты для телевизоров появились ещё в далёких 60-х годах прошлого столетия. Причём в то время технологии ещё не позволяли сделать их беспроводными и поэтому несколько забавно было наблюдать телевизор с толстым проводом, идущим от передней панели. На конце этого провода находился своеобразный пульт, который позволял переключать каналы. Такой архаизм можно увидеть и сейчас в том случае если у вас где-нибудь в кладовке или на даче завалялся старый телевизор «Таунас», между прочим – очень высокотехнологичная вещица в прошлом. На данный момент пультами дистанционного управления оснащается практически любой бытовой прибор, начиная от того же телевизора и заканчивая кондиционером. Всё для вашего удобства! Странно только, что персональные компьютеры, которые есть сейчас практически в каждом доме, изначально не имеют в комплекте такой штуковины. Действительно очень странно: ведь для многих компьютер заменяет и музыкальный центр, и видеомагнитофон и DVD-плеер и ещё много всякой домашней электроники. Конечно, вы можете возразить – зачем пульт компьютеру, ведь так или иначе мы большинство времени проводим именно в непосредственной близи от компьютера, а значит, и управлять им дистанционно нет смысла! Я лично так не считаю, думаю, со мной многие согласятся, что управлять, например винампом или какимнибудь видеоплеером было бы гораздо удобнее именно с пульта. Задумайтесь, вы часто смотрите фильм на компьютере сидя на стуле? По-моему гораздо лучше расположиться на диване и наблюдать за происходящим на экране именно оттуда. К такому выводу я пришел, когда приобрёл ТВ-тюнер и тем самым превратил свой домашний компьютер в телевизор. Особенностью всех ТВ-тюнеров является то, что с ними в комплекте идёт пульт. Причём этот пульт можно настроить таким образом, чтобы управлять не только программой для просмотра телепередач, но и другими мультимедийными приложениями. Вот и получается, что после того как попробуешь пульт в действии то в последующем отказаться от него очень сложно. Если вы не смотрите телевизор или по каким-либо другим идейным соображениям не собираетесь покупать ТВ-тюнер, а пульт дистанционного управления для компьютера безумно хочется, то тогда компания Logitech придет к вам на помощь со своим очередным супер-девайсом под названием Logitech Harmony 659 Advanced Universal Remote. Как видно из названия эта штуковина как раз и является универсальным пультом дистанционного управления. Причём, предназначена она для любой бытовой техники, имеющей инфракрасный передатчик.



УПРАВЛЯЙ МЕЧТОЙ

Как и подобает продукции Logitech, пульт Harmony 659 упакован в бело-зелёную коробку открытую спереди для всеобщего просмотра. Внутри этой коробки помимо самого пульта можно обнаружить: четыре батарейки, компакт-диск, USB-кабель и руководство пользователя.

Сам по себе пульт имеет приличные габариты, но при этом удобно лежит в руке. Он имеет эргономическую форму, все необходимые клавиши для управления и даже графический LCD-дисплей с синей подсветкой, на котором отображается рабочая информация. Кстати все кнопки пульта тоже подсвечиваются.

Для того чтобы начать пользоваться Logitech Harmony 659 необходимо для начала изучить толстенное руководство пользователя, в котором подробно объясняется, как обучить пульт. Когда пришло время опробовать пульт в действии, то появилась одна проблема. Дело в том, что с пультом в комплекте не идёт инфракрасного датчика. А это означает, что его либо нужно покупать отдельно, либо же мастерить самому. Несерьёзно как-то получается! Такой именитый производитель допускает такое серьёзное упущение. Интересно, а для чего же тогда нужен компакт-диск и USB-кабель идущие в комплекте? Смотрим в инструкцию, оказывается всё очень банально. Нужны эти причиндалы, для того чтобы подключать пульт к компьютеру и скачивать на него прошивки из интернета. Прошивки позволяют добавить в память пульта новые модели бытовых устройств (DVD-плееры, спутниковые ресиверы и так далее). Вот так незадача! Пришлось тестировать данный пульт вместе с инфракрасным датчиком от ТВ-тюнера. Для чего из интернета была скачана специальная прошивка и загружена в пульт. Тестирование прошло успешно, пульт нормально исполнял свои функции на расстоянии до 4 метров. Также работоспособность Logitech Harmony 659 была проверена с несколькими бытовыми устройствами, и только кондиционер не захотел подчиниться данному пульту! В остальном по работе Logitech Harmony 659 нареканий нет. Я не зря использовал популярный рекламный слоган в названии этой части обзора. Если вы можете позволить себе потратить 100 долларов США на пульт дистанционного управления в комплекте, с которым даже нет инфракрасного датчика, то вы действительно хотите управлять мечтой, коей является ваш, по идее, сверхнавороченный компьютер.

ПОДВОДЯ ИТОГ

Честно говоря, когда я брал на тестирование Logitech Harmony 659 Advanced Universal, я действительно думал, что это универсальное устройство позволит контролировать все функции компьютера. На деле это оказалось далеко не так. И в этом, скорее всего, нет вины Logitech, так как фирма, занимающаяся много лет производством манипуляторов для компьютеров, выпуская на рынок универсальный пульт дистанционного управления, обрекает его на продажи именно в компьютерных фирмах, а не в каких-нибудь аудио-видео салонах.

Материалы для рубрики подготовил
Алексей ЮСУПОВ,
dutch@ngs.ru



СТАВКИ НА СМЕРТЬ

Bet On Soldier: Blood Sport

Когда конкуренты в жанре уже начинают сбиваться в небольшие стаи, объединяясь по родственным признакам, высунуться из-за их крепких спин становится все труднее и труднее. Сделать упор на заоблачную графику – сложно и дорого, развернуть крутой сюжет – да где ж их, писателей, найти на всех, немыслимое оружие – народ, привычный к шотганам, не поймет, искусственный интеллект – удается лишь единицам, нетрадиционные игровые режимы – да кому они вообще нужны? Разработчики из Kylotonn Entertainment в своей новой стрелялке Bet on Soldier решили все закрутить вокруг денег.

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Kylotonn Entertainment.* ***Издатель:*** *Digital Jesters.* ***Жанр игры:*** *FPS.* ***Дата выхода:*** *27 сентября 2005.* ***Требования:*** *P4-2.0, 512MB RAM, 32MB 3D Card.* ***Рекомендовано:*** *P4-3.0, 1.0GB RAM, 128MB 3D Card.*

«Расходы на ваши похороны целиком и полностью возьмет на себя армия ФЗР. За все остальное надо платить».
IX Вступительный тест для начинающих гладиаторов (в элементарном изложении).

Отправляясь на задание, без денег не обретешь себе приличное оружие и доспехи, нельзя нанять наемников, которые бы сопровождали на протяжении миссии, и даже патроны, будь они здоровы, также стоят этих чертовых денег. Мало того, сохраняться в процессе тоже придется за деньги, да еще и ограниченное количество раз! Впрочем, при должной сноровке, в ваших карманах всегда будет позвякивать достаточное количество монет. Застрелили противника – вот ваш чек на полтинник, совершили удачный хэдшот или укокошили бедолагу разорвавшейся рядом бочкой с горючим – получайте сотню с гаком. Ну, а за ликвидацию танка или двуногого экзоскелета разговор пойдет уже о тысячах. Помог ли такой подход оживить геймплей – еще вопрос, но уж во всяком случае, точно не испортил.

Сюжет нельзя назвать шибко оригинальным, впрочем, многого от него и не требуется. Вы влезаете в шкуру бывшего наемника Нолана Дэйнворта, который работал до поры до времени на военном заводе, поскольку никакой другой работы не было в принципе. За последние 80 лет бесконечной войны между двумя противоборствующими лагерями, Федерацией Западных Республик и Объединенными Азиатскими Нациями (кстати, на дворе, если верить газетам и мануалу игры – 1997-й год, при этом никто не потрудился объяснить кульбит, приведший к такой своеобразной альтернативной истории – не проще ли было отправить всех лет на 20-30 вперед?), все уже давно привыкли к фронтовым сводкам и не мыслили себе другой жизни. Ходили даже слухи, что за спинами правителей из ФЗР и ОАН дергают за ниточки представители некоего Синдиката, но большинство этим слухам не доверяет. Одни, как Нолан, работают на военных заводах, что едва позволяет сводить концы с концами, в то время как другие воюют в окопах, потом и кровью зарабатывая себе на жизнь. Но сливками местного общества являются не солдаты, а гладиаторы, дерущиеся в смертельных поединках за деньги в лиге B.O.S., популярнейшем телешоу, являющимся главным развлечением и смыслом жизни миллионов. Однажды в дом к Нолану пришла беда. Чемпионы лиги, братья Боренко, спалили его дом дотла и убили любимую жену Джулианну, с которой он познакомился на фронте, где она работала медсестрой. Ослепленный жаждой мести, Дэйнворт вербуется в ряды ФЗР и отправляется в школу гладиаторов, чтобы принять участие в поединках. Только добравшись до братьев, он надеется докопаться до истины и узнать не только о тех, кто организовал нападение, но и о тайнах своего темного прошлого...

Одиночная кампания состоит из двух десятков миссий, что распределены по четырем локациям: Европе, Аляске, Неваде и Кубе. Перед заданием необходимо выбрать себе доспехи и оружие, напарников (но не больше двух, представленные классы: пехотинец, снайпер, защитник и инженер), а также гладиаторов, с которыми предстоит сразиться. За тех, у кого повыше рейтинг, светят более солидные премиальные, но и возни с ними также больше. Обычно карта условно поделена на четыре зоны, в каждой из которых вас будет поджидать гладиатор. Сделано это, кстати, довольно нелепо. Сначала мы воюем, как и в любом другом шутере с вменяемой одиночной игрой: уничтожаем пачками врагов, выполняем текущее задание, изучаем местность, пробираясь от точки старта к точке выхода... пока в один прекрасный момент не начинается телешоу. Гремят фанфары, все напарники куда-то пропадают, нас запирают в крохотном помещении или дворике, откуда ни возьмись, окруженный аурой защитного поля, телепортируется гладиатор, анонсер зычно произносит имена бойцов, и начинается потеха. Супостата нужно умудриться завалить в течение минуты или же просто не дать ему убить себя. Потом все возвращается на круги своя, дверки открываются, наемники радостно выползают из своих укрытий, и игра продолжается как ни в чем не бывало. Таким образом, разборки с гладиаторами занимают от силы несколько процентов игрового времени, а никак не являются ключевым стержнем сингла.

Главное же здесь – отстрел десятков бойцов враждебной ОАН, да еще при постоянной нехватке боеприпасов. Из врагов ведь они не вываливаются и по углам не запрятаны. Пополнить запас патронов, равно как и починить доспехи, можно только в пунктах ремонта. Вот так и бегаем – короткими марш-бросками от одной ремонтной станции до другой, от ближайшей терминала сохранения до следующего. Особенно щекочет нервы ситуация, когда патронов уже не осталось, а ремонтную станцию, расположенную всего на расстоянии броска гранаты, оккупировал с десяток автоматчиков из конкурирующей организации. Вот и крутись, что называется, как хочешь. Есть еще вариант взять с собой на задание инженера (некоторые миссии без него вообще невыполнимы, тогда он дается по умолчанию), который бесплатно и в любое время сможет починить прохудившийся доспех (уменьшившееся здоровье восстановить нельзя никаким образом, увы). Только в таком случае придется беречь его как зеницу ока, из-за слабости его собственной защиты. За пехотинцев, снайперов и защитников беспокоиться придется уже меньше. Всем наемникам можно отдавать два типа приказов: стой на месте/следуй за мной, ну и техникам, соответственно, дополнительно – ремонтировать броню/отставить ремонт.

Искусственный интеллект не является стопроцентно тупым мясом, как в Serious Sam 2, но и не блещет, как в F.E.A.R. Нечто среднее. Противники перебегают из комнаты в комнату, бросают гранаты, прячутся за ящиками, прикрываются огромными щитами. Но в то же самое время могут и безбожно «заглючить» на ровном месте – стоять, подобно каменным изваяниям, на расстоянии вытянутой руки и спокойно ожидать прицельного выстрела в голову. Благо промашки искусственных идиотов скрашивает нормальный дизайн уровней (действительно любопытно, что там, за следующим поворотом) и интересные сюжетные ходы. Когда нам приходится то воевать с экзоскелетами (по сути, те же «мехи»), то, забравшись к ним внутрь (ощущения в кабинке, между прочим, недалеко ушли от MechWarrior, только оружия всего два, прыгать не умеют и модернизировать нельзя), сражаться сразу с несколькими танками, парочка горячих «гостинцев» от которых может оказаться смертельной. Fun factor поддерживают на плаву и фокусы с боч-

«пять танков — рупь»

ками. То тут, то там стоят бочки и газовые баллоны, которые можно подстрелить точным выстрелом, а потом наблюдать, как в месте попадания начинает бить сильный язык пламени или газа, а бочка при этом вертится, как если бы она была воздушным шариком, налетевшим на иголку. Надо ли говорить, как приятно бывает продырявить такую бочку, расположенную в тесной комнатке с кучкой «зольдатен» противника? Сначала они начинают носиться с криками, поджариваясь от обезумевшей топливной емкости, а потом получают на орехи, когда она, наконец, взрывается. Кстати, ярко, но крайне непрофессионально – разваливаясь на ровные и аккуратные половинки.

Таким же «средним арифметическим» является и оружие. Восторгов не вызывает, но и критиковать особенно не за что. Холодные roto-blades довольно неуклюжи и размахивать ими практически бесполезно, убьют гораздо раньше, чем успеете сократить дистанцию. Пистолеты, пистолеты-пулеметы и обрезы можно использовать вместе со щитом, что существенно повышает защитные качества. Однако компенсируется их слабой огневой мощью. Штурмовые винтовки и винтовки спецназа будут уже посерьезнее, но менее точны. Снайперская винтовка – самое полезное и безотказное оружие в BoS, вместе с ней зачистка уровней превращается в легкую и приятную прогулку. Тяжелые пушки представлены несколькими типами гранатометов, крупнокалиберными пулеметами, помповым ружьем. Обычные гранаты также присутствуют, причем помимо стандартных осколочных, есть галлюциногенные, воспламеняющиеся и кислотные. По мере прохождения станут доступны модифицированные образцы оружия, скажем, с дополнительными обоймами, системами охлаждения, спасающими от перегрева, или отсутствием передергивания затвора.



Вы ждете каких-то сюрпризов от графики? А зря. Движок, ваявшийся на протяжении стольких лет, со своей задачей вполне справляется, но конкурировать с лидерами жанра уже не в силах. Неплохой дизайн уровней мы уже отметили, в частности придется побегать по палубам лежащего на боку корабля, добавим к этому стильные спецэффекты, приятную глазу анимацию тяжелой поступи экзоскелетов, модели оружия и вояк... Кстати, о бойцах – если яркий металлический блеск на броне смотрится вполне органично, то совершенно непонятно, что здесь делает неестественное пластиковое сияние физиономий и затылков? Каждый раз после хэдшота, когда с чужой головы слетает каска, не перестаешь этому удивляться. К слову, rag-doll с его неестественными позами на месте.

Звук получился почти эталонный. Его немного портит русская локализация, не вполне вписывающаяся в общий фон, и слишком уж учащенное дыхание вашего героя (сопит так старательно, будто бы он стометровку пробежал, а не поднялся по одной единственной лестнице), но все остальное без вопросов. Вдобавок к забойным ритмам добавляются и фоновые штрихи сообразно тому месту, где в данный момент находитесь. Например, на морском побережье это будут завывания ветра, крики переполошившихся чаек.

Напоследок вывалим даже не ложку дегтя, но целый горшочек, который добавит вам поводов для размышлений, если все же решите познакомиться поближе с этой, в общем-то, нормальной и добротной игрой. Все дело в кривых руках тестеров, которые, видимо, так и не приступали к своим обязанностям. Зайдите на любой форум по BoS и вы увидите, что больше половины сообщений связаны не с тонкостями процесса, а с техническими проблемами. У большого количества людей она вообще отказывается запускаться, причем на конфигурации значительно выше заявленных минимальных требований. Что самое странное, когда на одном из двух одинаковых компьютерах она пойдет, а на другом, по непонятным причинам, нет. Ощущение такое, что в руках держишь какую-то сырую «альфу», но не финальный продукт. Любое вмешательство в настройки может подвесить систему или завершиться банальным вылетом. Загрузка уровней занимает непозволительно долгое время. Даже запуск игры может продолжаться (когда на экране Windows вообще ничего не происходит!) от тридцати секунд до пяти минут реального времени. Понятно, что с таким проблемным движком игрушке никогда не стать не то, что хитом, а просто популярным продуктом.

Жаль, ведь основные компоненты для этого у нее имеются. Сюжет, хоть и не тянет на «Оскар», но заставляет сопереживать главному герою, графика и звук особых нареканий не вызывают, виды местами получились очень даже живописными, противники справно выполняют отведенную им роль пушечного мяса, даже мультиплейер, и тот присутствует. Сами разработчики характеризуют его как оригинальный микс из Unreal Tournament и Counter-Strike. Побегать можно, разделившись на две команды по 16 человек, каждая из которых должна победить по очкам (то есть заработать больше денег). В мультиплейере классов бойцов больше, чем в сингле, к вышеупомянутым четырем добавляются разрушитель, специализирующийся на экзодоспехах и крупнокалиберном оружии, и гранатометчик. Плюс, в качестве приятного дополнения, в ассортименте одноминутные дуэли, когда остальные члены команды просто наблюдают за поединками, и есть возможность делать ставки на их исход.

В общем, если вы готовы бороться с трудностями и потратить уйму драгоценного времени на выяснение отношений со службой поддержки – дерзайте. И не говорите потом, что вас не предупреждали.

IGROK

Блондинка за рулем

АДРЕНАЛИН. ЭКСТРИМ-ШОУ

Когда среди разработчиков игры значится российская контора Gaijin Entertainment, уже успевшая поставить на своей репутации жирную кляксу в виде недоумения под названием «Бумер: Сорванные башни», в плане концепции нам предлагают «игру нового типа, гармонично сочетающую в себе зрелищные гонки и элементы менеджера», а для озвучки приглашены ди-джеи радио «Максимум» Геннадий Бачинский и Сергей Стиллавин, известные своими солеными шутками - следует насторожиться

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Gaijin Entertainment,* ***Жанр игры:*** *Racing,* ***Дата выхода:*** *21 октября 2005,* ***Требования:*** *P3-1.2, 256MB RAM, 64MB 3D Card,* ***Рекомендовано:*** *P3-1.8, 512MB RAM, 128MB 3D Card.*

Видимо, на одних только аркадных гонках разработчики выехать не захотели, раз запихнули в свой проект еще и дюжину девушек-гонщиц, гоняющихся за рейтингом, рекламные и PR акции и совершенно отвязных ведущих. Честно говоря, для придания игрушке пикантности вполне достаточно было бы и нескольких «острот» от балагуров утреннего эфира. Но перейдем лучше к сути.

Итак, выбрав понравившуюся девушку из 12 предложенных (в главной роли – виртуальный двойник Мисс России 2003, Виктории Лопыревой) и прикупив по случаю на последние грошики концепт-кар (всего 8 моделей, и цены кусаются, начинаясь от 40000$ и взлетая за 70), отправляемся на гонки. В отличие от прочих соревнований в Адреналин-шоу необходимо не только прийти к финишу первым, но и максимально развлечь публику (дескать, в телешоу участвуете), демонстрируя жесты, выполняя сложные обгоны, прыжки, тараны и прочие автомобильно-каскадерские трюки. За все вышеперечисленное начисляются очки рейтинга, который и является в этой игре мерилом успеха. Чем выше рейтинг, тем больше компаний захочет заключить с вами контракты на рекламу (постеры рисованных девушек в обнимку с рекламируемым товаром прилагаются), тем больше денег удастся заработать. Для чего деньги? Чтобы устраивать PR-акции (опять же для повышения рейтинга), купить новое авто или оттюнинговать уже имеющееся, в надежде когда-нибудь выиграть весь чемпионат. На деле модернизация узлов и агрегатов машины практически не сказывается на ее ходовых качествах, но вы все же можете попытаться поменять движок и трансмиссию, глушитель, подвеску, спойлеры, бампера, подвеску и колеса. И еще раскрасить автомобиль в любые цвета, причем отдельно кузов, отдельно бампера и т.д. В нагрузку к основным ускорителям, таким как адреналин и нитро, позволяющим в разы увеличивать скорость во время гонки,



можно купить и несколько дополнительных адреналин-бонусов. Например, ремонт (хотя машины не мнутся, и кузов не деформируется, они спо-





собны получать ущерб, а потом взрываются; впрочем, не велика беда – через секунду восстановят на трассе, будет как новенькая), возможность ездить на двух колесах, кувырок, управление машинкой в полете и другие.

Пару слов хочется вставить про управление – местами удовлетворительное. То есть, иногда машина ведет себя как положено, но порой начинает выкидывать коленца. То болтает носом из стороны в сторону, подметая отбойники и всякий хлам, шуршащий под колесами, то, вдруг, ни с того, ни с сего завертится на одном месте, как юла. Благо догнать остальных участников гонки почти всегда не проблема, но осадок, как говорится, остается.



В плане графики игрушка звезд с неба не хватает, но находится на приемлемом уровне. Дизайн трасс (более полутора десятков: есть в мексиканской пустыне, в старом городе Брюгге, на автомобильной свалке, авианосце, Острове Свободы близ Нью-Йорка, кольцевой трек в Дубае и т.п.) нельзя назвать шикарным, но посмотреть все же есть на что. Спецэффекты вроде дыма из-под капота, замыливания экрана на больших скоростях, снопов искр, вышибаемых при столкновении со стенкой или соперником, присутствуют, а вот рекламы оказалось чересчур много. Со всех плакатов вдоль дороги на нас таращится реклама известного радио, сухариков, бритвенных станков и бог знает чего еще. Раздражает.

Впрочем, не так сильно, как голосовые комментарии ведущих. Парочка ди-джеев кривляется, местами, что называется, за гранью, заглушая своими топорными шутками «ниже пояса» вполне пристойные музыкальные композиции. Достаточно сказать, что в создании музыки принимали участие группы «БИ-2», «Черный Обелиск» и масса не менее достойных команд. Чтобы не быть голословным, приведу несколько подобных «перлов»: «Агрессивный обгон – это значит показать средний палец правой руки тому, кого обгоняешь», «автомобили готовы платить деньги, чтобы она посидела у них в салоне, но, к сожалению, у автомобилей денег нет»; «да это же лесбиянки какие-то, долбят друг друга в задницу, и все без толку»...



Ноябрь 2005 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Жанр	Фирма
16.11.2005	Вторая Мировая	RTS	1C
17.11.2005	Supernova: Звездные войны	Arcade	Winter Wolves
17.11.2005	Дракоша: По следам археологических открытий	For Kids	Медиа 2000
18.11.2005	Just Cause	Action	Eidos Interactive
20.11.2005	The Three Musketeers	Action	Legendo Entertainment
20.11.2005	Takeda 2	RTS	Magitech
20.11.2005	Sun Crusher: the Great War	Action	Bad Nose Entertainment
20.11.2005	The Roots	RPG	Cenega
20.11.2005	Blood Magic	RPG	SkyFallen Entertainment
20.11.2005	Poolisher	Sports	Emthesis Development
20.11.2005	Panzer Elite Action: Fields of Glory	Simulator	JoWood Productions
20.11.2005	UFO: Extraterrestrials	TBS	Tri Synergy
20.11.2005	IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	Bethesda Soft.
20.11.2005	Down in Flames	TBS	Battlefront.com
21.11.2005	Battlefield 2: Special Forces	Action	Electronic Arts
22.11.2005	King Kong	Action	Ubi Soft

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса) на 11.11.2005

Название игры		Издатель	Рейтинг	Средн.
1	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	849	146
2	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubi Soft	308	55
3	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	210	53
4	The Movies	Activision	150	6
5	StarCraft: Ghost	Blizzard	145	30
6	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy	127	10
7	Вторая Мировая	1C	104	8
8	King Kong	Ubi Soft	86	17
9	SpellForce II: Shadow Wars	JoWood Productions	78	16
10	Crazy Frog Racer	Digital Jesters	54	15
11	Alan Wake	Remedy Entertainment	46	12
12	Властелин Кристаллов	Интенс/Медиа 2000	40	3
13	Blood Magic	SkyFallen Entertainment	37	4
14	Crime Life: Gang Wars	Konami	34	5
15	80 Days: Around the World Adventure	Tri Synergy	33	6
16	Мотовездеход 4x4	Интенс/Медиа 2000	32	0

ИГРЫ

сайт gdc 2006 в строю

Открылся официальный сайт выставки Game Developers Conference 2006, которая пройдет в Сан-Хосе (штат Калифорния) с 20 по 24 марта. Заявку на участие можно подать уже сейчас, сэкономив таким образом 35% от стоимости билета. В этом году перед публикой выступали Уилл Райт из Maxis, Тим Суини из Epic Games и Джон Голдман из Foundation 9 Entertainment. Кто засветится в следующем году, станет известно лишь в январе. Устроители выставки прозрачно намекают, что основной акцент на этот раз будет сделан на приставках нового поколения, хотя и остальным платформам тоже будет уделено достаточно внимания.

три измерения убийства

Третий раз закинула Ubisoft невод в море популярного телесериала CSI и вытащила на свет божий очередную игру по его мотивам – CSI: 3 Dimensions of Murder. Компания обещает, что третья части CSI окажется куда лучше второй (CSI: Miami), которая в среде критиков и игроков пользовалась более чем скромным успехом. Бренд отобрали у студии 369 Interactive и отдали в надежные руки Telltale Games, которая недавно взялась еще и за реанимацию проекта Sam & Max: Freelance Police.
Подробностями о 3 Dimensions of Murder нас Ubisoft пока что не радует, но утверждает, что сюжетная линия станет куда более глубокой и захватывающей, чем в первых двух частях. Не стоит забывать о полностью трехмерном движке и улучшенной анимации персонажей. Релиз игры назначен на весну 2006 года.

Рейтинг игр (по оценкам читателей) на 11.11.2005

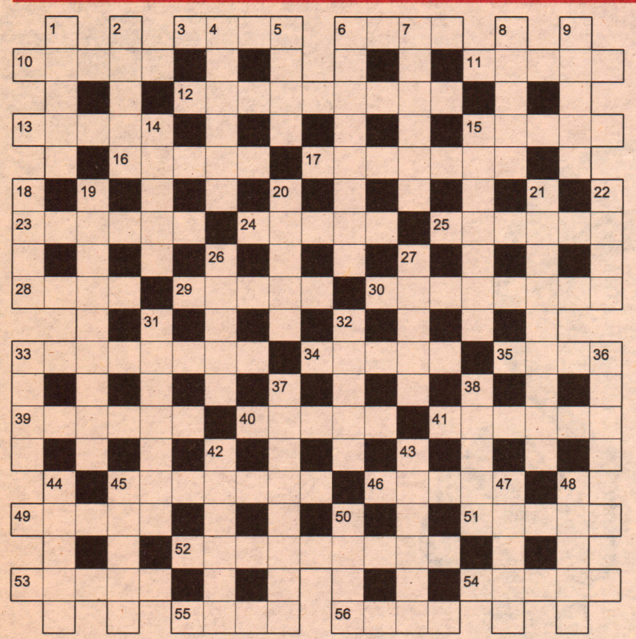
Название игры		Издатель	Рейтинг	Голосов
1	Pro Evolution Soccer 5	Konami	9.8	17
2	X3: Reunion	Deep Silver	9.4	21
3	Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	Groove Games	9.1	26
4	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	9.1	13
5	Starship Troopers	Empire Interactive	9.1	40
6	Civilization IV	Atari	8.9	102
7	Knights of the Temple II	Playlogic International	8.8	10
8	Serious Sam II	Croteam	8.7	129
9	Call of Duty 2	Activision	8.7	77
10	F.E.A.R.	VU Games	8.6	248

Рейтинг игр (по оценкам авторов) на 11.11.2005

Название игры		Издатель	Рейтинг
1	Civilization IV	Atari	9.2
2	Quake IV	Activision	8.6
3	F.E.A.R.	VU Games	8.5
4	Serious Sam II	Croteam	8.0
5	Law & Order: Criminal Intent	VU Games	7.5
6	Marine Park Empire	Enlight Software	7.5
7	Neverend	Интенс/Медиа 2000	7.2
8	Chicken Little	Buena Vista Interactive	7.0
9	Agatha Christie: And Then There Were None	The Adventure Company	7.0
10	Shattered Union	2K Games	6.7

По материалам сайта WWW.7WOLF.NET

НАШ КРОССВОРД



По горизонтали:
3. «Самый вредный из людей – Это сказочник-злодей. Очень ... искусный, жаль, что он не вкусный!» (из частушек бабок-ежек). 6. Такой в горящую избу не войдет и коня на скаку не остановит. 10. «Прилавок» принтера. 11. «Ваза» в качестве приза. 12. Уволенный от службы. 13. В старину: помещение для торговли зерном или мукой. 15. Местность под начальством Ирода. 16. Давление кнопки пальцем. 17. Бракоразводный ... 23. Фамилия жениха студентки, спортсменки, комсомолки, «кавказской пленницы». 24. Заяц, меняющий зимой темную окраску на светлую. 25. Раздражение от обиды. 28. Крестик в формуле. 29. «Братья Пилоты 3D-2: ... клуба собаководов» – самая провальная игра в серии о приключениях в городе Бердичеве. 30. Ослабление болезни. 33. Притворяющийся человек. 34. Хранилище для усопших. 35. Танец стучащих башмаков. 39. Гость с юга в фильме «Чародеи» (актер). 40. Придворные сливки. 41. По ней встречают, по уму провожают (пословица). 45. Отступление от главной темы повествования для освещения побочного или дополнительного вопроса. 46. Серьга, которая не продевается в ухо, а прищепляющаяся к нему. 49. Тьма-тьмущая народу. 51. Колонна для афиш. 52. Название совокупности чего-либо в математике. 53. Странствующий кудесник, один из тех, кто пришел приветствовать новорожденного Христа. 54. Оттуда батюшка проповедь ведет. 55. Хлеб к Пасхе в синагоге. 56. Разновидность халцедона – в старину считалось, что этот камень защищает от сглаза и ядов, принося долголетие.

По вертикали:
1. Летит, пищит, ножки длинные тащит, случай не упустит: сядет и укусит. 2. Капустная сфера. 4. Разновидность вируса: набор программ, которые модифицируют имеющиеся исполняемые файл в системе. 5. Широко разрекламированный шоколадный батончик. 6. Поезд для снабженца. 7. Самый страшный грешник. 8. Чертежи обычно влетают в эту трубу. 9. «Турникет» в Интернет. 14. Знаете ли вы, что губернатор Калифорнии Арнольд Шварценеггер недавно подписал ..., запрещающий с 1 января 2006 года продажу жестоких игр несовершеннолетним? 15. «Вий: ..., рассказанная заново» – украинская игра в редком жанре видео-квеста – в ней более трех часов оцифрованного видео. 18. Мужское имя, в котором слышится хрипотца. 19. Как назовет мужчина бутылку с закуской, стоящие на столе, если этот мужчина – художник? 20. Фильм, где у Любови Орловой сразу две роли. 21. Инструмент, объединяющий плоскогубцы, кусачки для рубки проволоки (в шарнире), отвертку и другие инструменты. 22. Румяный восход. 26. «Опускай!» на языке грузчиков. 27. Бросать слова на ... – то есть, говорить впустую. 31. «Пентакор – ... граней» – одна из самых красивых современных русских онлайновых игр (http://www.pentacore.ru). 32. Она может появиться, если долго хохотать. 33. Подходящее имя для кинозвезды по фамилии Лорен. 36. Черная технология выборов. 37. Любовная связь по старинке. 38. Ярый поклонник учения. 42. Значок компьютерной программы. 43. Разовый цикл металлургического производства. 44. Именно в столько долларов обходится производство чипа для Intel, хотя розничная цена «Пентиумов» выше на порядок и достигает шести сотен долларов. 45. «... империй» – одно из самых удачных подражаний игре «всех времен и народов» Civilization. 47. Два числа сложили – ее в итоге получили. 48. Повод показать язык водителю справа. 50. «Поцелуи» этой ветряной «особы» оставляют следы на лице.

Ответы на кроссворд в номере 43(194):
По горизонтали: *3. Дояр. 6. Вовк. 10. Литий. 11. «Касио». 12. Россказни. 13. Содом. 15. Унтер. 16. Вешка. 17. Медресе. 23. Удалец. 24. Ампер. 25. Триста. 28. Диск. 29. Слухи. 30. Спецкурс. 33. Андерсен. 34. Штора. 35. Верн. 39. «Смирно!» 40. «Никон». 41. Спринт. 45. Педиатр. 46. Донце. 49. Кивер. 51. Аспид. 52. Скандинав. 53. Мушки. 54. Чутье. 55. Авто. 56. Атос.*
По вертикали: *1. Виток. 2. Видов. 4. Окошко. 5. Рысь. 6. Владелец. 7. Венера. 8. Кашне. 9. Жилет. 14. Медея. 15. Устрица. 18. Рууд. 19. Рассадник. 20. «Ямаха». 21. Искушение. 22. Шанс. 26. Аллея. 27. Апорт. 31. Принтер. 32. Ствол. 33. Алсу. 36. Ноты. 37. «Нинтендо». 38. Спица. 42. Чирков. 43. Монако. 44. Иисус. 45. Печка. 47. Есаул. 48. Ничья. 50. Пища.*

Анекдоты от DISKman

Новобрачная в слезах звонит матери:
– У нас тут семейная сцена разыгралась! Ужас!
– Спокойно, дочка, не расстраивайся. В каждой семье когда-то возникают первые конфликты.
– Да, это я знаю. А с трупом-то чего делать?

В конце каждого года я с нетерпением ждал первого снега. Я до сих пор вспоминаю, как восторгался, созерцая крупные снежинки, ложившиеся на землю ровным белым ковром... Вне себя от радости, я бежал к двери и кричал маме с папой:
– Ура! Снег! Вы видите? Выпал первый снег! Помните, что вы мне обещали? Так что, давайте – впускайте меня в дом!!!

В мире много загадочного и непонятного, и чем больше я занимаюсь боксом, тем больше для меня становится загадочного и непонятного!

Из разговора двух хирургов:
– Ну как прошла операция?
– Да, ерунда... С наркозом скучно...

Грустный мужик заходит в магазин: – Здравствуйте, вы меня помните? Я у вас вчера шарики покупал.
– Узнаю. Вам ещё шариков?
– Нет. Я к вам с жалобой – они бракованные.
– В чём дело – воздух не держат?
– Да нет, с этим всё в порядке.
– А что тогда?
– Не радуют они меня...

На экзамене в мединституте студент упорно называет печень «печенкой». Преподаватель не выдерживает: – Вы что, на базаре? Какая еще «печенка»! Печень! Запомните: печень! Переходите к следующему вопросу.
Студент робко начинает: – Селезень – это...



Дедушка, а ты был маленьким?
– Был, внучек.
– Ну и смеялись, наверное, ребята над твоей бородой и лысиной!

Газета зарегистрирована в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций Российской Федерации.
Рег. свидетельство ПИ № 77-14962 от 3 апреля 2003 года.
Учредитель: ООО»УНИПОСТ».
117261, г. Москва, ул. Вавилова, д. 68, корп. 3.

Адрес редакции: 125057, г. Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5.
тел. 8-501-485-02-12
Гл. редактор Д. Ю. Лысков
E-mail: editor@diskman.ru
Ответственный секретарь:
Елена Кондюрина
Распространение:
Игорь Аваков, Дмитрий Хван
Email: market@diskman.ru

По вопросам размещения рекламы обращаться
pr@diskman.ru
Верстка:
М. Ляхович, Е. Бреславский
Номер подписан в печать: 13.11.2005, 14:00
Заказ № 3926
Тираж 100000

Номер отпечатан в типографии ОАО»Молодая гвардия»
ООО «ДИЛАРКОН»

